

راهنمای کاتان - شهرها و شوالیه‌ها

شوالیه‌های عزیز کاتان،
این جزوه شامل تمام دستورالعمل‌هایی است که برای بازی کاتان: **شهرها و شوالیه‌ها** نیاز دارید. ما توصیه می‌کنیم که ابتدا «مروری بر بازی» را که در پشت این قوانین قرار دارد بخوانید. سپس «قوانین بازی» را بخوانید تا با تغییرات اساسی در این توسعه آشنا شوید. در نهایت، هنگام بروز سؤالات خاص در طول بازی، به «سالنامه» مراجعه کنید. همچنین توجه داشته باشید که سالنامه شامل دستورالعمل‌هایی در مورد نحوه برچسب‌گذاری اجزای بازی است.

قوانین بازی

به جز مواردی که در زیر ذکر شده است، کاتان: شهرها و شوالیه‌ها (که به عنوان «شهرها و شوالیه‌ها» نیز شناخته می‌شود) از تمامی قوانین کاتان® (که به عنوان «مهاجران کاتان» نیز شناخته می‌شود) پیروی می‌کند. قوانین اضافی شامل موارد زیر است:

- ترتیب نوبت اصلاح‌شده؛
- قوانین مربوط به قرار دادن و استفاده از شوالیه‌ها؛
- قوانین مربوط به توسعه شهرها و کارت‌های پیشرفت؛ و
- قوانین مربوط به حمله بربرها!

اجزای بازی

- ۱» کاشی بربر» با فضاهای حرکتی برای کشتی بربرها
- ۳۶ کارت کالا، شامل:
  - ۱۲ کاغذ (از جنگل)
  - ۱۲ پارچه (از مرتع)
  - ۱۲ سکه (از کوهستان)
- ۵۴ کارت پیشرفت:
  - ۱۸ کارت پیشرفت تجارت (با پرچم زرد در پشت)
  - ۱۸ کارت پیشرفت سیاست (با پرچم آبی در پشت)
  - ۱۸ کارت پیشرفت علم (با پرچم سبز در پشت)
- ۶ کارت امتیاز پیروزی» (VP) مدافع کاتان«
- ۴ جدول توسعه (تقویم‌های شهری)
- قطعات چوبی بازی در ۴ رنگ:

–۱۲ دیوار شهر (توکن‌های چوبی مربع؛ ۳ عدد از هر رنگ)
–۲۴ شوالیه (توکن‌های چوبی گرد؛ ۶ عدد از هر رنگ)
•۳ قطعه کلان‌شهر (قطعات دروازه شهر چوبی زرد)
•۳ توکن کلان‌شهر (کارتن پانچ شده)
•۲ ورق برچسب‌های شوالیه
•۱ کشتی بربر (قطعه کشتی چوبی)
•۱ تاجر (قطعه مخروطی چوبی)
•۱ جزوه قوانین بازی و سالنامه
•۱ نمای کلی بازی (در پشت این جزوه)
•۱ تاس رویداد (با ۳ کشتی و ۳ نماد دروازه شهر)

آنچه از بازی کاتان خود نیاز دارید

برای بازی شهرها و شوالیه‌ها، به بیشتر اجزای نسخه اصلی کاتان نیاز خواهید داشت. اما موارد زیر را کنار بگذارید، زیرا در این نسخه به آن‌ها نیاز ندارید:

•دسته کارت‌های توسعه؛
•کارت «بزرگ‌ترین ارتش»؛ و
•کارت‌های هزینه ساخت‌وساز.

به تصاویر A و B مراجعه کنید.
قطعات شهرها و شوالیه‌ها جایگزین این اجزا می‌شوند. از تمامی قطعات باقی‌مانده کاتان استفاده کنید.

شوالیه‌های عزیز کاتان،

این جزوه شامل تمام دستورالعمل‌هایی است که برای بازی کاتان: شهرها و شوالیه‌ها® نیاز دارید. ما توصیه می‌کنیم که ابتدا «مروری بر بازی» را که در پشت این قوانین قرار دارد بخوانید. سپس «قوانین بازی» را بخوانید تا با تغییرات اساسی در این توسعه آشنا شوید. در نهایت، هنگام بروز سؤالات خاص در طول بازی، به «سالنامه» مراجعه کنید. همچنین توجه داشته باشید که سالنامه شامل دستورالعمل‌هایی در مورد نحوه برچسب‌گذاری اجزای بازی است.

می‌توانید اطلاعات بیشتر را به‌صورت آنلاین در این منابع بیابید:

catan.com
klausteuber.com
catanstudio.com

دنیای جدید، زمستان است و ما شگفتی‌ها را خلق می‌کنیم، چراکه تنها حقیقت از زوال می‌گذرد.

یادداشتی کلی درباره قوانین کاتان

این نسخه پنجم از قوانین انگلیسی‌زبان کاتان (یا همان مهاجران کاتان) است. در طول سال‌ها، این قوانین روشن‌تر، اصلاح‌شده و گاهی به‌روزرسانی شده‌اند. از تاریخ ۱ ژانویه ۲۰۱۵، تمام قوانین این نسخه از کاتان نسبت به نسخه‌های قبلی اولویت دارند.

Illustration A



Set aside all of these *Catan* pieces before you start—you don't need them in C&K.

قطعات جدید بازی

کارت‌های پیشرفت

در شهرها و شوالیه‌ها، این سه دسته کارت جایگزین دسته کارت‌های توسعه از بازی کاتان می‌شوند.

شوالیه‌ها

قبل از اینکه برای اولین بار شهرها و شوالیه‌ها را بازی کنید، باید تمام ۲۴ توکن شوالیه (دیسک‌های چوبی گرد) را برچسب‌گذاری کنید. هر رنگ شامل ۶ توکن است.

هر بازیکن ۶ شوالیه دارد (برای هر رنگ):

- ۲ شوالیه پایه (۱ حلقه، کلاه‌خود باز)
- ۲ شوالیه قوی (۲ حلقه، کلاه‌خود کامل)
- ۲ شوالیه نیرومند (۳ حلقه، کلاه‌خود بزرگ با تاج)

باید روی هر توکن شوالیه ۲ برچسب بچسبانید. توکن‌ها را مطابق تصویر C برچسب‌گذاری کنید.

- سمت جلوی هر توکن، نماد «غیرفعال» (تصویر سیاه و سفید) را دریافت می‌کند.
- سمت پشت هر توکن، نماد «فعال» (تصویر تمام‌رنگی از سر شوالیه) را دریافت می‌کند .

مهم:
اطمینان حاصل کنید که برچسب‌های صحیح را به هر توکن متصل می‌کنید. بخش «غیرفعال» در جلو و بخش «فعال» در پشت هر توکن باید مربوط به یک سطح یکسان از شوالیه باشند. برای مثال، شوالیه پایه غیرفعال در جلو و شوالیه پایه فعال در پشت، و به همین ترتیب برای بقیه .



Illustration C

جدول توسعه

قبل از انجام اولین بازی، باید صفحات سیمی جدول‌های توسعه را از هم جدا کنید. هر صفحه از این جدول‌ها دارای خطوط جداشونده است، بنابراین هر صفحه شامل ۳ بخش جداگانه است.

به‌آرامی قسمت‌های هر صفحه را از هم جدا کنید. پس از اتمام، باید ۵ صفحه داشته باشید که هرکدام به ۳ بخش مستقل تقسیم شده‌اند.

استفاده از جدول توسعه

شما از جدول‌های توسعه برای پیگیری پیشرفت‌هایی که در شهر خود خریداری می‌کنید استفاده می‌کنید. هر صفحه از جدول توسعه، هزینه ساخت هر قطعه را نشان می‌دهد. هر بخش از صفحه همچنین هزینه ارتقا به سطح بعدی را نمایش می‌دهد.

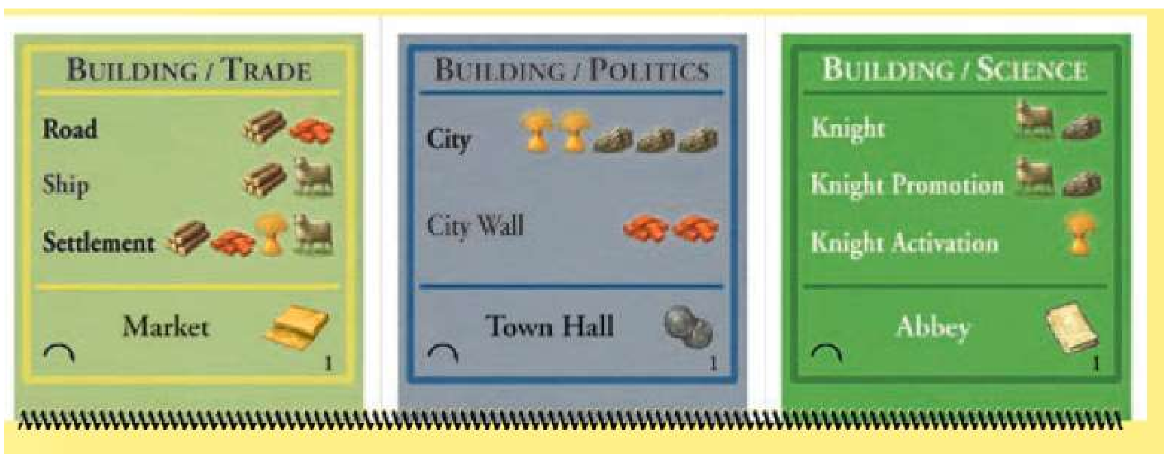
هنگامی که یک ارتقا برای شهر خریداری می‌کنید، بخش مربوط به آن ارتقا را در جدول توسعه ورق بزنید.

هر بخش از صفحه شامل:

•تصویری از پیشرفت‌هایی است که خریداری کرده‌اید.

•تعدادی تاس قرمز را نشان می‌دهد که مشخص می‌کنند آیا کارت‌های پیشرفت دریافت می‌کنید یا نه.

•سطح سوم پیشرفت در هر دسته، توانایی ویژه‌ای را که با این ارتقا به دست آورده‌اید توصیف می‌کند.



استفاده از جدول توسعه

شما از جدول‌های توسعه برای پیگیری پیشرفت‌هایی که در شهر خود خریداری می‌کنید استفاده می‌کنید. هر صفحه از جدول توسعه، هزینه ساخت هر قطعه را نشان می‌دهد. هر بخش از صفحه همچنین هزینه ارتقا به سطح بعدی را نمایش می‌دهد.

هنگامی که یک ارتقا برای شهر خریداری می‌کنید، بخش مربوط به آن ارتقا را در جدول توسعه ورق بزنید.

هر بخش از صفحه شامل:

•تصویری از پیشرفت‌هایی است که خریداری کرده‌اید.

•تعدادی تاس قرمز که مشخص می‌کنند آیا کارت‌های پیشرفت دریافت می‌کنید یا نه.

•سطح سوم پیشرفت در هر دسته، توانایی ویژه‌ای را که با این ارتقا به دست آورده‌اید توصیف می‌کند.

دیوارهای شهر

دیوارهای شهر بلوک‌های چوبی کوچک و مربعی هستند که می‌توانید آن‌ها را زیر شهرهای خود قرار دهید. برای ساخت یک دیوار شهر، باید ۲ منبع آجر به بانک پرداخت کنید.

هر دیوار شهری که روی صفحه داشته باشید، تعداد کارت‌هایی را که می‌توانید در دست خود نگه دارید، بدون از دست دادن هنگام انداختن «۷» در تاس تولید، افزایش می‌دهد. هر دیوار شهر ۲ کارت به حد «ایمن» شما اضافه می‌کند.

قوانین ساخت دیوار شهر:

•فقط می‌توانید دیوار شهر را زیر یک شهر بسازید، نه یک سکونتگاه.

•اگر یکی از شهرهای شما که دارای دیوار است، توسط بربرها به سکونتگاه تنزل یابد، باید دیوار آن را نیز از صفحه بازی حذف کنید.

•فقط می‌توانید یک دیوار برای هر شهر بسازید.

•در مجموع، حداکثر ۳ دیوار شهر می‌توانید روی صفحه داشته باشید.

چیدمان جزیره کاتان

معمولاً، شما بازی شهرها و شوالیه‌ها را روی یک صفحه بازی تصادفی و متغیر، مشابه بازی پایه کاتان، انجام می‌دهید. اما برای بازی اول، توصیه می‌کنیم از چیدمان پیشنهادی در تصویر D (صفحه ۴) استفاده کنید.

این چیدمان، توزیع متعادلی از منابع (به‌ویژه غلات) و کالاهایی که ممکن است در طول بازی کمیاب شوند را فراهم می‌کند.

کاشی‌های شش‌ضلعی و کاشی بربرها

پس از ساخت قاب بازی، کاشی‌های شش‌ضلعی (هگزها) را درون قاب قرار دهید، همان‌طور که در بخش نمای کلی بازی نشان داده شده است.

- اگر از یک صفحه تصادفی استفاده می‌کنید، کاشی‌های زمین را در مرکز ناحیه قاب‌شده قرار دهید، همان‌طور که در بازی پایه انجام می‌دهید.
- سپس، «کاشی بربر» را در محل مشخص‌شده قرار دهید. کشتی بربرها در این مسیر به سمت کاتان حرکت خواهد کرد.
- اگر از صفحه تصادفی استفاده می‌کنید، توکن‌های بندر را بر بزنید و به روش معمول قرار دهید.



راه‌اندازی بازی

۱. دسته‌بندی کارت‌ها:

- کارت‌های منابع را بر اساس نوع در ۵ دسته جداگانه مرتب کنید و آن‌ها را به‌صورت رو باز در نزدیکی جزیره قرار دهید.
- کارت‌های جدید کالا را بر اساس نوع در ۳ دسته جداگانه مرتب کنید و آن‌ها را به‌صورت رو باز در کنار کارت‌های منابع قرار دهید.
- کارت‌های پیشرفت را بر اساس رنگ پرچم پشت هر کارت (سبز، آبی و زرد) در ۳ دسته تقسیم کنید، هر دسته را جداگانه بُر بزنید و آن‌ها را به‌صورت پشت رو در نزدیکی جزیره قرار دهید.

۲. قرار دادن قطعات بازی:

- ۳ کلان‌شهر، تاجر مخروطی، ۳ تاس (۱ زرد، ۱ قرمز و ۱ تاس رویداد) و کارت «بلندترین جاده» را در نزدیکی جزیره بگذارید.
- کشتی چوبی سیاه را در فضای مشخص‌شده برای «کشتی بربرها» روی کاشی بربر قرار دهید. کشتی بربرها در این مسیر به سمت کاتان حرکت خواهد کرد.
- راهزن را روی کاشی بیابان قرار دهید.

۳. انتخاب رنگ و دریافت قطعات:

هر بازیکن یک رنگ را انتخاب کرده و تمام قطعات آن رنگ را دریافت می‌کند:
- ۵ سکونتگاه، ۴ شهر و ۱۵ جاده (همگی از بازی پایه کاتان)
- ۶ شوالیه (۲ عدد شوالیه پایه، ۲ عدد شوالیه قوی، ۲ عدد شوالیه نیرومند)

- ۳ دیوار شهر
- ۱ جدول توسعه

مرحله تنظیم اولیه

پس از ساخت صفحه بازی و چیدمان قطعات، مرحله تنظیم اولیه آغاز می‌شود. در این مرحله، بازیکنان سکونتگاه‌ها، شهرها و جاده‌های اولیه خود را قرار می‌دهند.

۱. تعیین ترتیب نوبت‌ها:

- هر بازیکن تاس می‌ریزد؛ بازیکنی که بالاترین عدد را بیاورد، شروع‌کننده بازی است.

۲. قرار دادن سکونتگاه و جاده:

- از اولین بازیکن شروع شده و در جهت عقربه‌های ساعت، هر بازیکن ۱ سکونتگاه و ۱ جاده قرار می‌دهد (مشابه بازی پایه کاتان).

۳. دور دوم قرار دادن شهر و جاده:

- این بار از آخرین بازیکنی که سکونتگاه گذاشته شروع می‌شود و در جهت پادساعتگرد ادامه می‌یابد (یعنی اولین بازیکنی که سکونتگاه گذاشته بود، آخرین کسی است که این بار شهر خود را قرار می‌دهد).
- هر بازیکن ۱ شهر و ۱ جاده قرار می‌دهد، با رعایت تمامی قوانین معمول بازی پایه کاتان (مثلاً هیچ شهری نباید کمتر از ۲ خانه از یک سکونتگاه دیگر فاصله داشته باشد).

٤. دریافت منابع اولیه:

- پس از قرار دادن شهر، هر بازیکن فوراً منابع اولیه خود را دریافت می‌کند. برای هر زمین مجاوری که شهر به آن متصل است، بازیکن ۱ کارت منبع دریافت می‌کند.

٥. آماده‌سازی جدول توسعه:

- جدول توسعه خود را مقابل خود قرار دهید، به‌طوری‌که صفحه اول آن نمایش داده شود (که نشان می‌دهد هنوز هیچ پیشرفتی در شهرهایتان ایجاد نکرده‌اید).

Starting Map for Beginners

Beginners should set up the game according to the example shown here.



Illustration D

مرور نوبت‌ها

بازیکنی که آخرین شهر را قرار داده است، اولین نوبت را آغاز می‌کند. سپس، بازی در جهت عقربه‌های ساعت ادامه می‌یابد و هر بازیکن به نوبت خود بازی می‌کند.

در هر نوبت، بازیکن اقدامات زیر را به ترتیب انجام می‌دهد:

۱. **انداختن ۳ تاس**
۲. **تعیین نتیجه تاس رویداد (نماد)**
۳. **کارت‌های پیشرفت ممکن است کشیده شوند (بسته به نتیجه تاس رویداد)**
٤. **تمام بازیکنان منابع مشخص‌شده توسط تاس‌های قرمز و زرد را تولید می‌کنند**
٥. **تمام بازیکنان کالاهای مشخص‌شده توسط تاس‌های قرمز و زرد را تولید می‌کنند**
٦. **بازیکن نوبت خود می‌تواند هر یک از اقدامات زیر را به هر ترتیبی انجام دهد :**
   - تجارت منابع و/یا کالاها با بانک و/یا بازیکنان دیگر
   - ساخت جاده‌ها، سکونتگاه‌ها، شهرها، شوالیه‌ها، دیوارهای شهر و/یا بهبودهای شهری
   - فعال‌سازی، ارتقا، و/یا اجرای اقدامات با شوالیه‌های خود
   - بازی کردن هر تعداد کارت پیشرفت

نکته :کارت پیشرفت »**کیمیاگر (Alchemist)** «فقط قبل از انداختن تاس‌ها قابل بازی کردن است. این تنها کارت پیشرفتی است که قبل از انداختن تاس‌ها و تعیین نتایج آن‌ها می‌توان از آن استفاده کرد.

اقدامات خاص

انداختن تاس‌ها

هر بازیکن نوبت خود را با انداختن **۳ تاس** آغاز می‌کند. نتیجه این تاس‌ها مشخص می‌کند که:

- کدام زمین‌ها منابع و کالا تولید می‌کنند.
- بربرها چه اقداماتی انجام می‌دهند.
- آیا کارت‌های پیشرفت کشیده می‌شوند یا نه.

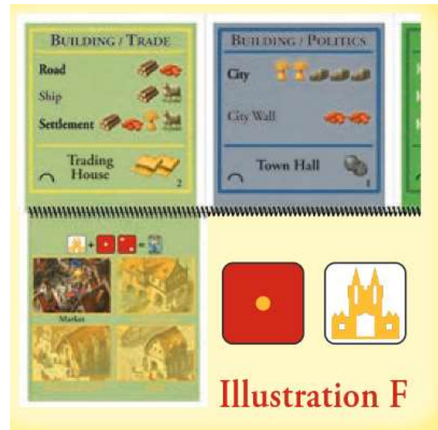
ترتیب اجرای نتایج تاس‌ها:

۱. **تاس رویداد (Event Die) را بررسی کنید** تا تعیین شود که چه رویدادی در آن نوبت رخ می‌دهد.
   - **اگر نماد کشتی روی تاس باشد:**
     •کشتی بربر ۱ خانه به سمت جزیره کاتان حرکت می‌کند.
     •کشتی مسیر خود را روی کاشی بربر دنبال می‌کند.
     •کشتی از خانه‌ای که تصویر کشتی روی آن قرار دارد، حرکت خود را آغاز کرده و هنگام رسیدن به آخرین خانه، **بربرها حمله می‌کنند**)به بخش «حمله بربرها» در صفحه ۱۱ مراجعه کنید.(
   - **اگر یکی از سه نماد دروازه شهر (آبی، سبز یا زرد) روی تاس باشد:**
     •تمام بازیکنان ممکن است واجد شرایط کشیدن یک کارت پیشرفت باشند.
     •برای دریافت کارت پیشرفت، بازیکن باید **عدد روی تاس قرمز** را با یکی از **نمادهای تاس قرمز در**

جدول توسعه خود مطابقت دهد.
•نماد دروازه شهر روی تاس مشخص می‌کند که از کدام دسته (علمی، تجاری یا سیاسی) کارت پیشرفت کشیده می‌شود. (به مثال مراجعه کنید.)

مثال :به **تصویر F** مراجعه کنید.

- **تاس رویداد** نماد **دروازه زرد** را نشان می‌دهد.
- **تاس قرمز** عدد **"1"**را نشان می‌دهد.
- تمامی بازیکنانی که حداقل **سطح اول بهبود شهر زرد (بازار)** را خریداری کرده‌اند، واجد شرایط کشیدن **یک کارت پیشرفت زرد** هستند .



- کشیدن کارت‌های پیشرفت:

•از بازیکنی که نوبت او است شروع کرده و در جهت **ساعتگرد** ادامه دهید.
•هر بازیکنی که واجد شرایط باشد، **بالایی‌ترین کارت از دسته کارت‌های پیشرفت** که رنگ آن با **دروازه شهر روی تاس رویداد** مطابقت دارد، می‌کشد.
•کارت‌های پیشرفت خود را **مخفی** نگه دارید و آن‌ها را تا زمانی که بازی می‌کنید، به حریفان نشان ندهید.
•در هر لحظه **حداکثر ۴ کارت پیشرفت** در دست خود می‌توانید داشته باشید. (برای اطلاعات بیشتر به بخش «کارت‌های پیشرفت» در صفحه ۹ مراجعه کنید.)

- تولید منابع و کالاها:

•**تاس قرمز و زرد را با هم جمع کنید** تا مشخص شود کدام کاشی‌ها **منابع و کالاها** تولید می‌کنند.
•تمامی **کاشی‌هایی که عدد آن‌ها با این مجموع مطابقت دارد**، برای هر **سکونتگاه مجاور ۱ واحد** از منبع مربوطه تولید می‌کنند.
•**تولید برای شهرها** که در مجاورت کاشی تولیدکننده هستند، **بسته به نوع زمین** تعیین می‌شود. (به **تصویر J** مراجعه کنید(.

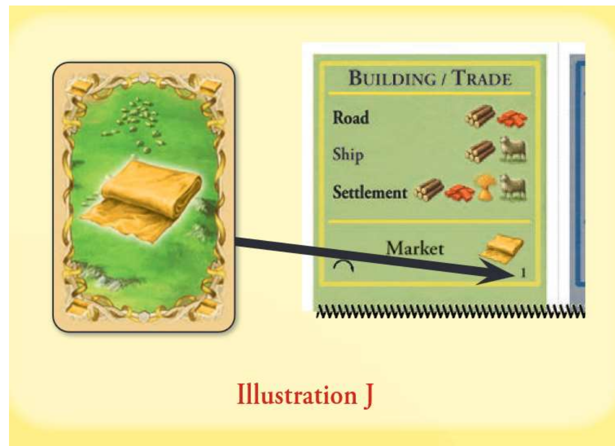


Illustration J

- **قوانین مشابه بازی پایه کاتان:**
  - هر **کاشی‌ای که راهزن روی آن قرار دارد، هیچ منبع یا کالایی تولید نمی‌کند.**
  - اگر **"7"روی تاس بیفتد، هیچ کاشی‌ای منابع تولید نمی‌کند.**
  - بازیکنی که "۷" را انداخته است، باید **راهزن را جابه‌جا کند** و ممکن است **۱ کارت از یک حریف که سکونتگاه یا شهرش در مجاورت راهزن است، بدزدد.**

- **محدودیت‌های راهزن قبل از حمله اول بربرها:**
  - راهزن **تا زمانی که بربرها برای اولین بار به جزیره کاتان حمله نکنند، جابه‌جا نمی‌شود.**
  - اگر قبل از اولین حمله بربرها "۷" روی تاس بیفتد :
    - همه بازیکنان همچنان باید بررسی کنند که آیا **کارت‌های زیادی در دست دارند یا نه**)و در صورت لزوم، کارت‌های اضافی را دور بریزند.(
    - اما **راهزن را از بیابان جابه‌جا نمی‌کنید** و **کارتی از سایر بازیکنان نمی‌دزدید.**
  - **پیش از حمله اول بربرها، راهزن را نمی‌توان با کارت‌های پیشرفت) مانند اسقف ("Bishop" یا با اقدامات شوالیه‌ها جابه‌جا کرد.**

تجارت و ساخت‌وساز

در **شهرها و شوالیه‌ها**، شما مجاز هستید که **هر تعداد بار و به هر ترتیبی که بخواهید، تجارت و ساخت‌وساز انجام دهید**.

- لازم نیست که ابتدا تمام معاملات خود را تکمیل کنید و سپس ساخت‌وساز را آغاز کنید.
- تمامی قوانین تجارت از بازی **کاتان** همچنان اعمال می‌شوند، اما اکنون **کارت‌های کالا** نیز اضافه شده‌اند.
- **کارت‌های پیشرفت هرگز قابل معامله نیستند.**

قوانین ساخت‌وساز

- **قوانین پایه ساخت‌وساز همچنان برقرارند** :هزینه جاده‌ها، سکونتگاه‌ها و شهرها تغییری نکرده است.
- اما اکنون ۲ **آیتم جدید** را می‌توان در طول نوبت خود ساخت.
- **کارت‌های توسعه دیگر قابل خریداری نیستند.**

آیتم‌های جدید: دیوارهای شهر و شوالیه‌ها

دیوارهای شهر

- برای ساخت یک **دیوار شهر**، باید ۲ **منبع آجر** به بانک پرداخت کنید.
- دیوار شهر (قطعه چوبی مربعی) را **زیر هر شهری که مالک آن هستید** قرار دهید.

محدودیت‌های ساخت دیوار شهر:

۱. **فقط می‌توان دیوار شهر را زیر شهرها ساخت**—دیوارها را نمی‌توان زیر سکونتگاه‌ها قرار داد.
۲. **هر شهر تنها می‌تواند یک دیوار داشته باشد.**
۳. **در مجموع، حداکثر ۳ دیوار شهر می‌توان روی صفحه بازی داشت.**

مزایای دیوارهای شهر:

- **افزایش حد مجاز کارت‌ها در دست شما** :هر دیوار شهر **۲ کارت به حداکثر تعداد کارت‌هایی که می‌توانید در دست داشته باشید بدون از دست دادن هنگام انداختن "۷" اضافه می‌کند.**

مثال:

- اگر شما **۲ شهر** داشته باشید و هر دو دارای **دیوار شهر** باشند، می‌توانید **تا ۱۱ کارت** را بدون نیاز به دور ریختن هنگام انداختن "۷" در دست نگه دارید.

تخریب دیوار شهر توسط بربرها:

- اگر **بربرها به شهر شما حمله کنند** و آن را به **سکونتگاه** تنزل دهند، **دیوار شهر نیز نابود می‌شود.**
- شما باید **دیوار شهر را از صفحه بازی حذف کنید.**

شوالیه‌ها

شوالیه‌ها با **توکن‌های چوبی گرد** نمایش داده می‌شوند.

- **هر توکن شوالیه در هر دو طرف دارای برچسب است:**
  - **سمت غیرفعال** :دارای **نماد کلاه‌خود سیاه و سفید** است .
    - **شوالیه غیرفعال نمی‌تواند هیچ اقدامی انجام دهد.**

- **سمت فعال** :دارای **نماد کلاه‌خود رنگی** است.
- **قدرت شوالیه:**
  - **نوع کلاه‌خود و تعداد حلقه‌های روی توکن، سطح قدرت شوالیه را نشان می‌دهند :**
    - **۱ حلقه ←شوالیه پایه**
    - **۲ حلقه ←شوالیه قوی**
    - **۳ حلقه ←شوالیه نیرومند**

یادآوری:

)به **تصویر H** مراجعه کنید(.

- **کلاه‌خود باز با یک حلقه ←شوالیه پایه(Basic Knight)**
- **کلاه‌خود کامل با دو حلقه ←شوالیه قوی(Strong Knight)**
- **کلاه‌خود بزرگ با خورشید درخشان و سه حلقه ←شوالیه نیرومند(Mighty Knight)**



Illustration H

استخدام شوالیه

- برای **استخدام یک شوالیه**، باید **۱ پشم و ۱ سنگ** به بانک بپردازید.
- این به شما اجازه می‌دهد که **یک شوالیه پایه (کلاه‌خود باز / یک حلقه)** را گرفته و روی صفحه بازی قرار دهید.
- **شوالیه‌های تازه قرار داده‌شده همیشه به‌صورت غیرفعال (سمت سیاه و سفید) قرار می‌گیرند.**
- شوالیه‌ها را می‌توان **در هر تقاطع خالی که به جاده‌های شما متصل است**، قرار داد.

اقدامات ویژه شوالیه‌ها

فعال‌سازی شوالیه

- برای اینکه یک شوالیه بتواند اقدامی انجام دهد، ابتدا باید **فعال شود.**
- **هزینه فعال‌سازی : ۱ گندم** به بانک بپردازید.
- سپس **توکن شوالیه را به سمت رنگی (فعال) برگردانید.**
- **قدرت شوالیه بر هزینه فعال‌سازی تأثیری ندارد :**

- فعال‌سازی **هر شوالیه (پایه، قوی، نیرومند) تنها ۱ گندم هزینه دارد.**

- **یک شوالیه را می‌توان در همان نوبتی که ساخته شد، فعال کرد؛ اما در آن نوبت نمی‌تواند اقدامی انجام دهد.**

ارتقای شوالیه

- شما می‌توانید **قدرت و کارایی شوالیه‌های خود را افزایش دهید.**
- **هزینه ارتقا:**
  - ارتقای **شوالیه پایه ← شوالیه قوی = ۱ پشم + ۱ سنگ**
  - ارتقای **شوالیه قوی ← شوالیه نیرومند = ۱ پشم + ۱ سنگ**
- **مراحل ارتقا:**

۱. توکن شوالیه قدیمی را به بانک برگردانید (بعداً می‌توان آن را دوباره خرید).

۲. **توکن شوالیه جدید را که سطح بالاتر دارد، در همان محل قبلی قرار دهید.**

۳. **وضعیت فعال یا غیرفعال شوالیه هنگام ارتقا تغییر نمی‌کند.**

- **شرایط ویژه ارتقا به شوالیه نیرومند:**
  - شما فقط **زمانی می‌توانید یک شوالیه قوی را به شوالیه نیرومند ارتقا دهید که سطح سوم بهبود سیاسی)قلعه ("Fortress" - را خریداری کرده باشید.**
- **در هر نوبت، هر شوالیه فقط یک‌بار قابل ارتقا است.**
- شما می‌توانید **یک شوالیه را در همان نوبتی که ساخته شده است، ارتقا دهید** یا در نوبت‌های بعدی.

بازی کردن کارت‌های پیشرفت

- **در نوبت خود، پس از انداختن تاس‌ها، می‌توانید هر تعداد کارت پیشرفت را به هر ترتیبی بازی کنید.**
- می‌توانید کارت‌های پیشرفت را **در بین سایر اقداماتی که در طول نوبت انجام می‌دهید، بازی کنید.**
- **هنگام بازی یک کارت پیشرفت:**
  1. **تمام اثرات آن را اعمال کنید.**
  2. سپس، کارت را **رو به پایین، زیر دسته کارت‌های پیشرفت همرنگ آن قرار دهید.**
- برای اطلاعات بیشتر درباره کارت‌های پیشرفت، به **بخش "کارت‌های پیشرفت" در صفحه ۹** مراجعه کنید یا **سالنامه شهرها و شوالیه‌ها** را بررسی کنید.

کالاها(Commodities)

- در **شهرها و شوالیه‌ها، ۳ ماده جدید و "تصفیه‌شده** "به بازی اضافه شده است (به **تصویر I** مراجعه کنید.)
- در **کاتان پایه، ۵ ماده اصلی** (چوب، پشم، گندم، آجر و سنگ) به عنوان **"منابع (Resources)** "شناخته می‌شوند.
- **۳ ماده جدید** (پارچه، سکه و کاغذ) به عنوان **"کالاها (Commodities)** "در نظر گرفته می‌شوند.

ویژگی‌های کالاها

- در بسیاری از موارد، **کالاها مشابه منابع عمل می‌کنند.**
- اما **در برخی موارد تفاوت‌هایی با منابع دارند.**

- **جزئیات کامل در مورد کالاها** در ادامه توضیح داده می‌شود:



Illustration I

کالاها(Commodities)

در **شهرها و شوالیه‌ها**، **۳ ماده جدید و "تصفیه‌شده"** به بازی اضافه شده است (به **تصویر I** مراجعه کنید.)

- در **کاتان پایه**، **۵ ماده اصلی** (چوب، پشم، گندم، آجر و سنگ) به عنوان **"منابع (Resources)"** شناخته می‌شوند.
- **۳ ماده جدید** (پارچه، سکه و کاغذ) به عنوان **"کالاها (Commodities)"** در نظر گرفته می‌شوند.

ویژگی‌های کالاها

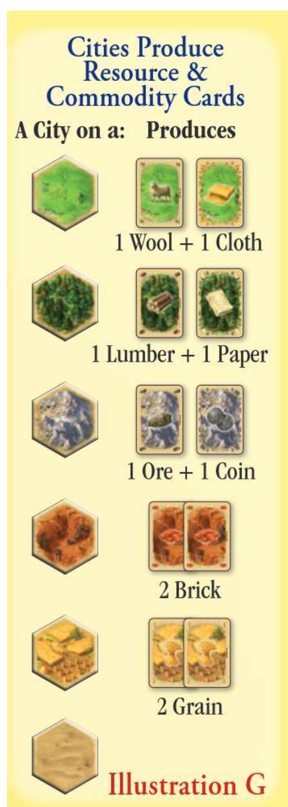


Illustration G

- **کالاها فقط توسط شهرها تولید می‌شوند** و تنها در **جنگل، مرتع، و کوهستان** تولید می‌گردند .
- **کالاهای تولیدشده به دست کارت‌های منابع اضافه می‌شوند** و هنگام انداختن "۷" در محاسبه کارت‌های بیش‌ازحد در دست، در نظر گرفته می‌شوند .
  - **راهزن می‌تواند کالاها را بدزدد**، یا ممکن است مجبور شوید آن‌ها را دور بیندازید.
- **تشخیص کارت‌های کالا و منابع :**
  - **حاشیه کارت‌های کالا** شامل **روبان‌های رنگی متناسب با نوع کالا** است :
    - **طلایی** برای **پارچه**
    - **سبز** برای **کاغذ**
    - **خاکستری** برای **سکه**
  - **حاشیه کارت‌های منابع ساده و دارای گره‌کاری هستند.**
  - **پشت کارت‌های کالا و منابع یکسان است (نقشه کاتان).**

قوانین تجارت کالاها

- **کالاها همانند منابع قابل معامله هستند.**
- شما می‌توانید **به‌صورت آزادانه کالاها را با دیگر بازیکنان معامله کنید.**
- می‌توانید **۴ کارت از یک نوع کالا را با ۱ کارت از هر منبع یا کالای دیگر معاوضه کنید.**

- اگر در یک بندر **۳:۱** مستقر باشید، می‌توانید **۳ عدد از یک نوع کالا را با ۱ عدد از هر منبع یا کالای دیگر مبادله کنید.**
- همچنین می‌توانید **۴ عدد از هر منبع را با ۱ عدد از هر کالایی که می‌خواهید معاوضه کنید** .
  - **در بندر ۳:۱ → ۳ منبع برای ۱ کالا**
  - **در بندر ویژه ۲:۱ → ۲ منبع خاص برای ۱ کالا**

اهمیت کالاها در بازی

- **برای بهبود شهرها (City Improvements) به کالاها نیاز دارید.**
- برخی **کارت‌های پیشرفت به‌طور خاص "منابع" یا "کالاها" را ذکر می‌کنند** :
  - **این کارت‌ها فقط بر همان ماده‌ای که مشخص کرده‌اند تأثیر می‌گذارند** و قابل استفاده برای ماده دیگر نیستند.

بهبودهای شهر(City Improvements)

به‌عنوان یک **شاهزاده کاتان**، یکی از مهم‌ترین وظایف شما، **ارتقای مداوم شهرهای خود** است. این ارتقا **با استفاده از کارت‌های کالا امکان‌پذیر است.**

- شما می‌توانید **شهرهای خود را در سه زمینه توسعه دهید:**
  1. **تجارت**)زرد(
  2. **سیاست**)آبی(
  3. **علم**)سبز(
- **حتی اگر فقط ۱ شهر داشته باشید، می‌توانید در هر ۳ زمینه پیشرفت کنید.**

پیگیری بهبودهای شهر

- **بهبودهای شهر شما در جدول توسعه (Development Flip-Chart) ثبت می‌شود.**
- جدول توسعه به **۳ بخش جداگانه** تقسیم شده است که **هرکدام مربوط به یکی از زمینه‌های توسعه (تجارت، سیاست، علم) هستند.**
- **هر بخش دارای ۵ صفحه است** که **سطوح مختلف ارتقا را نشان می‌دهد.**
- **در ابتدای بازی، صفحه ۱ جدول توسعه را باز کنید**—این صفحه نشان می‌دهد که شما هیچ بهبودی در شهرهایتان ندارید.

نحوه خرید بهبودهای شهری

- **هر بهبود شهری با یک ساختمان خاص نمایش داده می‌شود**)مثلاً بازار، کلیسا، کتابخانه و غیره.(
- **هزینه خرید هر ساختمان در گوشه پایین سمت راست هر صفحه از جدول توسعه نمایش داده شده است.**

مثال:

)به **تصویر J** مراجعه کنید.(

- **هزینه ساخت بازار = ۱ کارت پارچه**

- **با پرداخت ۱ پارچه، بخش "بازار" را در جدول توسعه خود ورق بزنید** تا نشان دهد که این بهبود را خریداری کرده‌اید.

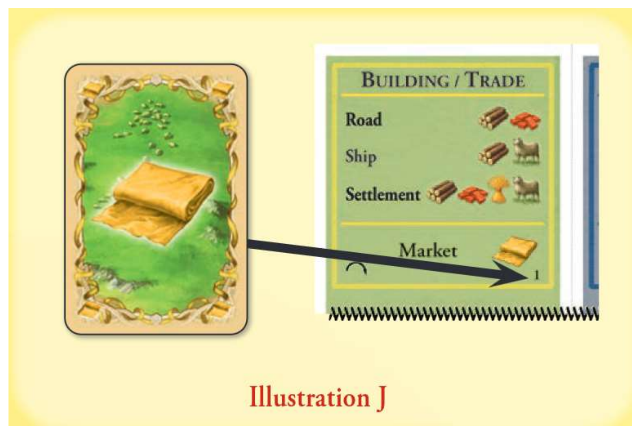


Illustration J

هزینه‌های بهبود شهرها

- **اولین سطح از هر بهبود شهری همیشه ۱ عدد از کالای مربوطه هزینه دارد.**
- **دومین سطح از همان بهبود ۲ عدد از آن کالا هزینه دارد.**
- **هزینه هر سطح بعدی دوباره ۱ عدد افزایش می‌یابد.**

هزینه (تعداد کالا)	سطح بهبود
۱ کالا	سطح ۱
۲ کالا	سطح ۲
۳ کالا	سطح ۳
۴ کالا	سطح ۴
۵ کالا	سطح ۵

محدودیت در خرید بهبودهای شهری

- **اگر هیچ شهری روی صفحه نداشته باشید**)مثلاً اگر بربرها آخرین شهر شما را نابود کرده باشند(، **نمی‌توانید هیچ بهبودی برای شهرها خریداری کنید.**
- برای خرید بهبودهای شهری، باید **حداقل ۱ شهر روی صفحه داشته باشید.**
-)برای اطلاعات بیشتر، به **بخش "حمله بربرها" در صفحه ۱۱** مراجعه کنید.(

تأثیر بهبودهای شهری در کارت‌های پیشرفت

- **هر بهبود شهری احتمال اینکه بتوانید کارت‌های پیشرفت دریافت کنید را افزایش می‌دهد.**

- **در بالای تصویر هر بهبود، یک ردیف تاس قرمز نمایش داده شده است** که نشان می‌دهد **چه زمانی ممکن است واجد شرایط دریافت کارت پیشرفت باشید.**
- **هر بخش از جدول توسعه شما (Flip-Chart) دارای تصاویری از تاس‌های قرمز است.**
- **اگر تاس رویداد نماد دروازه شهر (City Gate) را نشان دهد، شما ممکن است یک کارت پیشرفت هم‌رنگ آن دریافت کنید**—اما **فقط در صورتی که عدد روی تاس قرمز با یکی از اعداد نمایش داده‌شده در آن بخش از جدول توسعه شما مطابقت داشته باشد.**
- **هرچه سطح بهبود شهر بالاتر باشد، احتمال دریافت کارت‌های پیشرفت بیشتر است.**

مثال:

)به **تصویر K** مراجعه کنید.(

- شما **بهبود "بازار"** را **ساخته‌اید** که **۲ تاس قرمز (با اعداد ۱ و ۲) روی آن نمایش داده شده است.**
- اگر تاس رویداد، **دروازه زرد (تجارت)** را **نشان دهد** و **تاس قرمز عدد ۱ یا ۲** را **بیاورد**، شما می‌توانید **یک کارت پیشرفت زرد دریافت کنید.**

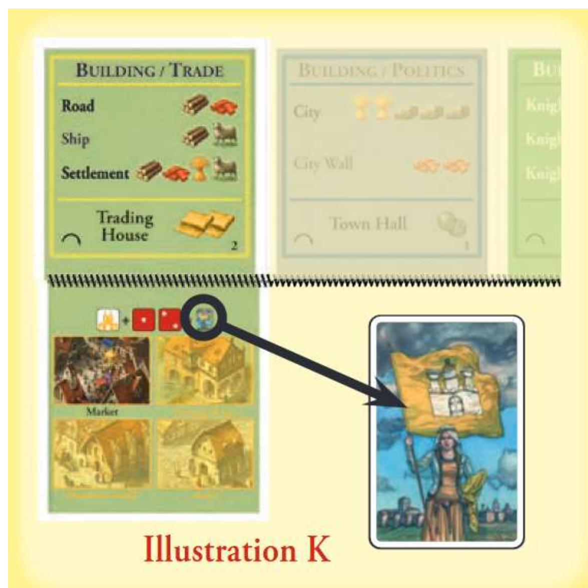


Illustration K

مزایای ویژه سطح سوم بهبودهای شهر

هنگامی که **سطح سوم یک بهبود شهری را بسازید**، یک **توانایی ویژه** دریافت می‌کنید.

- **این توانایی برای بقیه بازی برای شما فعال خواهد ماند**، حتی اگر :
  - سایر بازیکنان نیز سطح سوم آن بهبود را بخرند (آن‌ها نیز این مزیت را دریافت می‌کنند).
  - شما به خرید بهبودهای سطح بالاتر ادامه دهید.

مزایای خاص برای هر رنگ از بهبودها:

خانه تجارت - (Trading House) زرد

- **اجازه می‌دهد که کالاها را با نرخ ۲:۱ معامله کنید.**

- **می‌توانید ۲ عدد از یک نوع کالا را با ۱ عدد از هر کالا یا منبع دیگر مبادله کنید.**
- **این معامله فقط در نوبت خودتان و مانند استفاده از یک بندر امکان‌پذیر است.**
- **فقط کالاها (پارچه، کاغذ، سکه)** را **می‌توان با هم معامله کرد**—این مزیت شامل منابع (چوب، آجر، گندم، پشم، سنگ) نمی‌شود.

قلعه - (Fortress) آبی

- **بعد از ساخت قلعه، می‌توانید شوالیه‌های قوی را به شوالیه‌های نیرومند ارتقا دهید.**
- همچنان باید هزینه ارتقا (۱ پشم + ۱ سنگ) را بپردازید.

قنات - (Aqueduct) سبز

- **اگر هنگام تولید، هیچ منبع یا کالایی دریافت نکنید، می‌توانید ۱ منبع دلخواه از بانک بگیرید.**
  - **نمی‌توانید از این قابلیت استفاده کنید اگر "۷" روی تاس بیاید .**

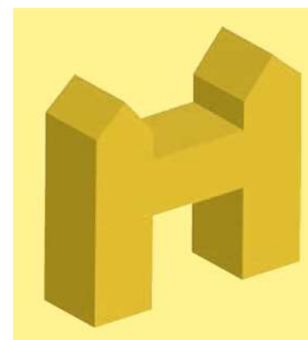


Illustration L 3 City Improvements

کلان‌شهر (Metropolis)

بهبود شهرها نه‌تنها برای دریافت کارت‌های پیشرفت و توانایی‌های ویژه مهم است، بلکه راهی برای به دست آوردن یک کلان‌شهر نیز هست.

- **کلان‌شهر (Metropolis) یک شهر پیشرفته است** که **با یک دروازه زرد رنگ** نمایش داده می‌شود.
- **این دروازه‌ها طوری طراحی شده‌اند که روی قطعات چوبی شهر قرار بگیرند.**



قوانین کلان‌شهر ها

- **در هر زمان، تنها ۳ کلان‌شهر می‌توانند در بازی باشند**)یک کلان‌شهر برای هر حوزه: تجارت، سیاست، و علم.(

- **اولین بازیکنی که سطح چهارم بهبود را در یکی از این سه زمینه (بانک، کلیسا، یا تئاتر) بسازد، می‌تواند یکی از دروازه‌های کلان‌شهر را روی یکی از شهرهای خود قرار دهد.**
- **شما فقط زمانی می‌توانید یک کلان‌شهر بگیرید که هنوز هیچ بازیکنی کنترل سطح چهارم آن رنگ را نداشته باشد**)زیرا هر رنگ فقط **۱ کلان‌شهر** دارد.(
- **هنگامی که کلان‌شهر را به دست می‌آورید، یک توکن کلان‌شهر هم‌رنگ آن را روی جدول توسعه خود قرار دهید تا نشان دهد که این کلان‌شهر به کدام حوزه مربوط است.**

امتیازات کلان‌شهر

- **هر شهر دارای کلان‌شهر در مجموع ۴ امتیاز پیروزی دارد :**
  - **۲ امتیاز برای شهر معمولی**
  - **۲ امتیاز اضافی برای کلان‌شهر**

تصاحب کلان‌شهر بازیکن دیگر

- **اگر یک بازیکن دیگر زودتر سطح پنجم بهبود را در همان رنگی که شما کلان‌شهر دارید، بسازد، او کلان‌شهر شما را تصاحب می‌کند!**
- **در این صورت، بازیکن جدید هم دروازه کلان‌شهر را روی یکی از شهرهایش قرار می‌دهد و هم توکن کلان‌شهر آن رنگ را دریافت می‌کند.**
- **اگر شما به سطح پنجم ارتقا دهید، دیگر هیچ‌کس نمی‌تواند کلان‌شهر شما را تصاحب کند.**

کلان‌شهر در برابر بربرها مقاوم است

- **کلان‌شهرها در برابر حمله بربرها مصون هستند**—آن‌ها **هرگز غارت نمی‌شوند و به سکونتگاه تنزل پیدا نمی‌کنند**.
- **اما هنگام تعیین قدرت ارتش بربرها، کلان‌شهرها همچنان به‌عنوان شهر محاسبه می‌شوند.**

ساخت بیش از یک کلان‌شهر

- **اگر اولین بازیکنی باشید که سطح چهارم بهبود را در بیش از یک حوزه می‌سازد، می‌توانید بیش از یک کلان‌شهر داشته باشید.**
- **اگر سطح پنجم یک رنگ را بسازید و کلان‌شهر آن رنگ را از بازیکن دیگری بگیرید، می‌توانید کلان‌شهر دیگری هم داشته باشید.**
- **با این حال، شما نمی‌توانید هیچ بهبودی را فراتر از سطح سوم در یک رنگ بخرید، مگر اینکه شهری برای ساخت کلان‌شهر در اختیار داشته باشید.**
- **اگر چنین شهری روی صفحه ندارید، باید صبر کنید تا یک شهر جدید بسازید.**

کارت‌های پیشرفت(Progress Cards)

در **شهرها و شوالیه‌ها**، کارت‌های پیشرفت **جایگزین کارت‌های توسعه در بازی پایه کاتان شده‌اند.**

- **برخلاف کارت‌های توسعه، کارت‌های پیشرفت را نمی‌خرید، بلکه آن‌ها را با ترکیب صحیحی از تاس رویداد و تاس قرمز دریافت می‌کنید .**



نحوه دریافت کارت‌های پیشرفت

برای اینکه بتوانید کارت پیشرفت بکشید، باید ۳ شرط زیر را داشته باشید:

باید حداقل یک سطح بهبود شهری در یکی از حوزه‌های توسعه (زرد، آبی، یا سبز) داشته باشید.

- **سطح ۱ ← ۲ تاس قرمز نمایش می‌دهد**
- **سطح ۲ ← ۳ تاس قرمز نمایش می‌دهد**
- **سطوح بالاتر تعداد تاس‌های قرمز بیشتری نمایش می‌دهند**

تاس رویداد باید دروازه شهری را نشان دهد که رنگ آن با یکی از بهبودهای شهر شما مطابقت دارد.

عدد روی تاس قرمز باید با یکی از تاس‌های قرمز نشان داده‌شده در جدول توسعه شما برای همان رنگ مطابقت داشته باشد.

✅ **اگر هر سه شرط برقرار باشد، می‌توانید کارت بالایی از دسته کارت‌های پیشرفت هم‌رنگ دروازه شهر روی تاس رویداد را بکشید.**
✅ **اگر بیش از یک بازیکن در یک نوبت واجد شرایط دریافت کارت باشد، بازیکنان به ترتیب نوبت از بازیکنی که تاس ریخته است، شروع می‌کنند.**

مثال:

- **بازیکن A** تاس می‌ریزد :
  - **تاس زرد = ٦**
  - **تاس قرمز = ۳**
  - **تاس رویداد = دروازه زرد (تجارت)**
- **بازیکن B** دارای **ساختمان تالار شهر (آبی)** و **انجمن تجاری (زرد)** است.
- **بهبود زرد بازیکن B یک تاس قرمز با عدد "۳" نمایش می‌دهد.**
- بنابراین، **بازیکن B واجد شرایط است و می‌تواند یک کارت پیشرفت زرد دریافت کند.**

بازی کردن کارت‌های پیشرفت

- **در نوبت خود، می‌توانید هر تعداد کارت پیشرفت که بخواهید بازی کنید.**
- **تمام کارت‌های پیشرفت فقط بعد از انداختن تاس‌ها قابل بازی کردن هستند**)به‌جز کارت **"کیمیاگر (Alchemist) "** که قبل از انداختن تاس‌ها قابل بازی است.(

قوانین خاص مربوط به کارت‌های پیشرفت:

کارت‌های امتیاز پیروزی

- **باید فوراً پس از کشیدن، بازی شوند.**
- **کارت جاسوس ("Spy") نمی‌تواند این کارت‌ها را بدزدد.**
- **این کارت‌ها را نمی‌توان در دست مخفی نگه داشت.**
- **این کارت‌ها جزو محدودیت ۴ کارت در دست شما محسوب نمی‌شوند.**

حداکثر ۴ کارت پیشرفت در دست

- شما **نمی‌توانید بیش از ۴ کارت پیشرفت در دست داشته باشید.**
- **اگر کارت پنجم را بکشید و نتوانید آن را فوراً بازی کنید (چون نوبت شما نیست)، باید یک کارت (به انتخاب خود) را به پایین دسته کارت‌های پیشرفت مربوطه برگردانید.**

کارت‌های پیشرفت را می‌توان در همان نوبتی که کشیده می‌شوند، بازی کرد.

کارت‌های پیشرفت را نمی‌توان معامله کرد یا دزدید.

- **بازیکنان نمی‌توانند کارت‌های پیشرفت را با یکدیگر معامله کنند.**
- راهزن **("Robber") نمی‌تواند کارت‌های پیشرفت را بدزدد.**

نحوه قرار دادن کارت‌های استفاده‌شده

- **پس از بازی کردن یک کارت پیشرفت، آن را به‌صورت رو به پایین در دسته کارت‌های مربوطه قرار دهید.**
- **کارت‌های امتیاز پیروزی، اما، باید رو به بالا نگه داشته شوند و در بازی باقی بمانند.**

شوالیه‌ها(Knights)

شوالیه‌ها نقش بسیار مهمی در دستیابی به پیروزی در بازی *شهرها و شوالیه‌های کاتان* دارند.

- **بدون آن‌ها، بربرها شهرهای شما را غارت خواهند کرد و امید شما برای پیروزی از بین خواهد رفت.**

مکان‌یابی شوالیه‌ها

- **مانند سکونتگاه‌ها، شوالیه‌ها نیز در محل تقاطع سه کاشی (Hex) قرار می‌گیرند.**
- **اما، بر خلاف سکونتگاه‌ها، شوالیه‌ها نیازی به رعایت "قانون فاصله" ندارند.**
- **شوالیه‌ها می‌توانند در نقاطی قرار داده شوند که جلوی ساخت‌وساز سایر بازیکنان را بگیرند.**
- **همچنین، می‌توان از شوالیه‌ها برای شکستن جاده بلندترین بازیکن دیگر استفاده کرد!**

مثال) :تصویرN

- **بازیکن قرمز ۴ نقطه برای قرار دادن شوالیه دارد**)که با فلش‌ها مشخص شده‌اند.(
- **اگر بازیکن قرمز شوالیه‌ای را در محل "A" قرار دهد :**
  - **بازیکن آبی دیگر نمی‌تواند از آن نقطه عبور کند و فقط بازیکن قرمز می‌تواند در آنجا جاده بسازد.**
- **اگر بازیکن قرمز شوالیه‌ای را در محل "B" قرار دهد :**
  - **جاده بازیکن آبی قطع شده و دیگر به عنوان "بلندترین جاده" محاسبه نمی‌شود.**

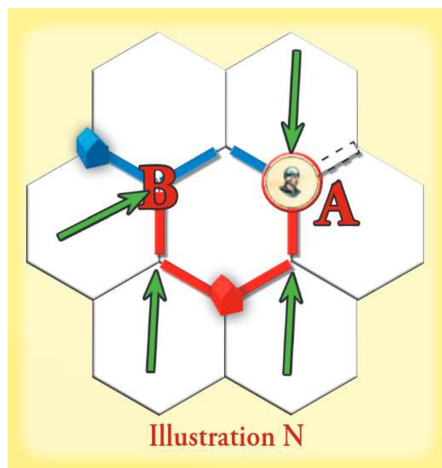


Illustration N

در *شهرها و شوالیه‌های کاتان*، **۳ سطح قدرت برای شوالیه‌ها وجود دارد:**

- **شوالیه پایه ← (Basic Knight)** قدرت ۱
- **شوالیه قوی ← (Strong Knight)** قدرت ۲
- **شوالیه نیرومند ← (Mighty Knight)** قدرت ۳

نقش شوالیه‌ها در بازی

شوالیه‌ها به دو روش به شما کمک می‌کنند:

حفاظت از کاتان در برابر ارتش بربرها)به بخش *"حمله بربرها "*مراجعه کنید.(
اجرای اقدامات خاص در طول نوبت شما.

- **هر شوالیه فعال می‌تواند در نوبت شما ۱ اقدام انجام دهد.**
- **یک شوالیه نمی‌تواند در همان نوبتی که فعال شده است، اقدام انجام دهد.**
  - اما **می‌تواند ابتدا یک اقدام انجام دهد، سپس در همان نوبت دوباره فعال شود**)البته نمی‌تواند دو اقدام در یک نوبت انجام دهد.(
- **هنگامی که یک شوالیه اقدام انجام می‌دهد، آن را به حالت غیرفعال برگردانید (توکن را به سمت سیاه و سفید بچرخانید).**
- **برای فعال‌سازی مجدد شوالیه، باید ۱ گندم به بانک بپردازید.**

اقداماتی که یک شوالیه فعال می‌تواند انجام دهد:

حرکت دادن شوالیه(Moving a Knight)

- **یک شوالیه فعال می‌تواند به یک تقاطع دیگر حرکت کند.**
- **برای حرکت شوالیه، باید جاده‌هایی ساخته باشید که تقاطع مبدأ را به تقاطع مقصد متصل کنند.**
- **هر تقاطع فقط می‌تواند یک شوالیه را در خود جای دهد.**
- **شوالیه‌ای که حرکت می‌کند، پس از جابه‌جایی غیرفعال می‌شود)توکن را به سمت سیاه و سفید برگردانید.(**

قوانین حرکت شوالیه:

✅**شوالیه می‌تواند از روی تقاطع‌هایی عبور کند که قطعاتی از رنگ خودش در آن‌ها قرار دارند، به شرطی که این تقاطع‌ها همگی از طریق جاده‌های متصل به هم مرتبط باشند.**
✅**اگر شوالیه‌ای در یک تقاطع قرار دارد و می‌خواهید در همان محل یک سکونتگاه بسازید، باید ابتدا شوالیه را حرکت دهید.**
❌**اگر تقاطع خالی‌ای برای انتقال شوالیه وجود نداشته باشد، نمی‌توان آن را حرکت داد و در نتیجه نمی‌توان سکونتگاه را در آن محل ساخت.**

مثال) :تصویر(O

- **بازیکن قرمز می‌تواند شوالیه فعال خود را از تقاطع "A" به هر یک از تقاطع‌هایی که با فلش مشخص شده‌اند، منتقل کند.**
  - **شوالیه نمی‌تواند به تقاطع "B" یا "C" حرکت کند، زیرا جاده‌های قرمز آن‌ها را به "A" متصل نمی‌کنند .**

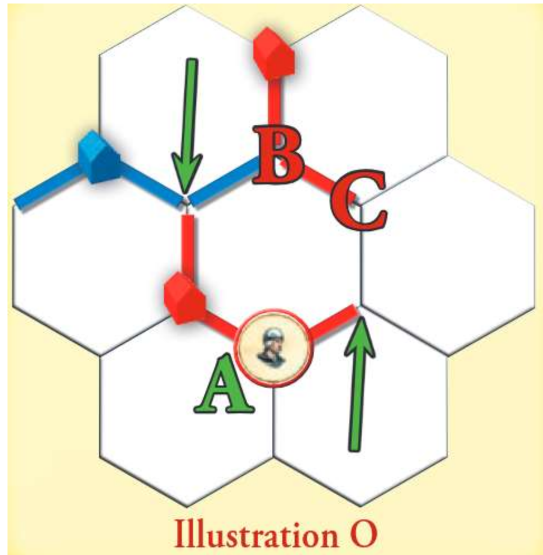


Illustration O

جابجایی شوالیه حریف(Displacing a Knight)

در نوبت خود، می‌توانید **یک شوالیه فعال را به تقاطعی که شوالیه یک حریف در آن قرار دارد، منتقل کنید** .این کار **"جابجایی شوالیه "**نامیده می‌شود.

قوانین جابجایی شوالیه‌ها

✅ **فقط می‌توانید شوالیه‌ای را جابجا کنید که ضعیف‌تر از شوالیه‌ای باشد که شما در حال حرکت دادن آن هستید.**

- **یک شوالیه قوی (Strong Knight) فقط می‌تواند یک شوالیه پایه (Basic Knight) را جابجا کند.**
- **یک شوالیه نیرومند (Mighty Knight) می‌تواند یک شوالیه پایه یا یک شوالیه قوی را جابجا کند.**
- **یک شوالیه پایه هرگز نمی‌تواند شوالیه دیگری را جابجا کند.**

✅ **شوالیه حریف باید به یک تقاطع خالی منتقل شود که از طریق جاده‌ها به محل اولیه خود متصل باشد.**
✅ **وضعیت شوالیه جابجاشده (فعال یا غیرفعال) تغییر نمی‌کند.**
❌ **اگر هیچ تقاطع خالی متصل برای انتقال شوالیه وجود نداشته باشد، آن شوالیه از صفحه بازی حذف می‌شود.**
❌ **شما نمی‌توانید شوالیه‌های خود را جابجا کنید—فقط می‌توانید شوالیه‌های حریف را جابجا کنید.**

✅ **پس از جابجایی شوالیه حریف، شوالیه شما در جایگاه او قرار می‌گیرد و به حالت غیرفعال برگردانده می‌شود.**

مثال) :تصویرP)

- **بازیکن قرمز شوالیه قوی خود را به تقاطعی که شوالیه پایه بازیکن آبی قرار دارد، منتقل می‌کند.**
- **قرمز می‌تواند این کار را انجام دهد زیرا شوالیه او قوی‌تر از شوالیه آبی است**)با توجه به تعداد حلقه‌های روی توکن شوالیه.(
- **همچنین، قرمز یک جاده دارد که این دو تقاطع را به هم متصل می‌کند.**
- **بازیکن آبی باید شوالیه جابجاشده خود را به یکی از تقاطع‌های "A" یا "B" منتقل کند**)زیرا این مکان‌ها از طریق جاده‌ها به موقعیت اولیه شوالیه متصل هستند.(
- **آبی شوالیه خود را به تقاطع "B" منتقل می‌کند.**
- **"C"یک موقعیت متصل نیست، بنابراین آبی نمی‌تواند شوالیه را به آنجا منتقل کند.**

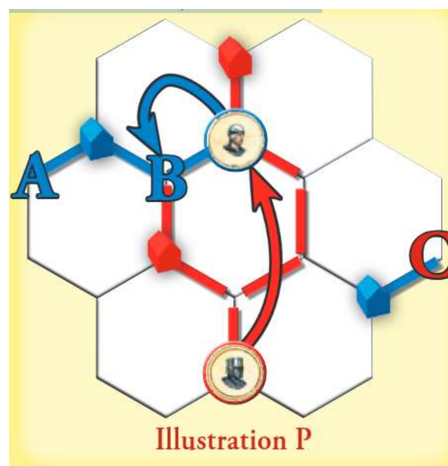


Illustration P

دور کردن راهزن(Chasing Away the Robber)

- **می‌توانید از یکی از شوالیه‌های فعال خود برای دور کردن راهزن استفاده کنید.**

- **قدرت شوالیه (۱، ۲ یا ۳) در این اقدام اهمیتی ندارد—هر شوالیه‌ای می‌تواند راهزن را دور کند.**
- **یک شوالیه فقط می‌تواند راهزن را از روی یکی از سه کاشی مجاور خود دور کند.**

مراحل دور کردن راهزن:

اگر راهزن روی یکی از سه کاشی مجاور شوالیه شما باشد، می‌توانید او را جابه‌جا کنید.
راهزن را به هر کاشی شماره‌دار دیگری که بخواهید، منتقل کنید.
از هر بازیکنی که در مجاورت کاشی جدید راهزن یک سکونتگاه یا شهر دارد، یک کارت منبع به‌تصادف بدزدید.
پس از اجرای این اقدام، شوالیه شما به حالت غیرفعال برمی‌گردد (توکن را به سمت سیاه و سفید برگردانید).

✅ **این عملکرد مشابه استفاده از کارت "شوالیه" در بسته کارت‌های توسعه بازی پایه کاتان است.**

مثال) :تصویر(Q

- **شوالیه قرمز فقط می‌تواند راهزن را از روی کاشی‌های خاکستری (مجاور خود) دور کند.**
- **برای این کار، قرمز باید ابتدا شوالیه خود را به یکی از تقاطع‌های "A" یا "B" منتقل کند.**
- **جابجایی شوالیه باعث می‌شود که او غیرفعال شود.**
- **پس از آن، قرمز باید در یک نوبت بعدی ۱ گندم بپردازد تا شوالیه را دوباره فعال کند.**
- **در نوبت‌های بعدی، قرمز می‌تواند از این شوالیه برای دور کردن راهزن استفاده کند.**

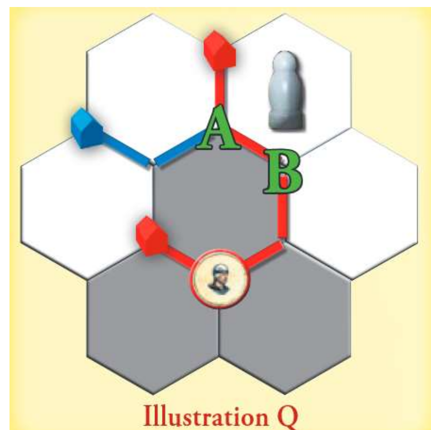


Illustration Q

حمله بربرها (Attack of the Barbarians!) !



کاتان همیشه در معرض خطر حمله بربرهایی است که از آن‌سوی دریا می‌آیند.

- **هر بار که تاس رویداد کشتی سیاه را نشان دهد، ناوگان بربرها یک خانه به سمت کاتان حرکت می‌کند.**
- **وقتی کشتی به خانه‌ای با دایره قرمز برسد (که نشان‌دهنده فرود بربرها در ساحل است)، بربرها به کاتان حمله می‌کنند!**

مراحل حمله بربرها

تعیین قدرت بربرها

- **قدرت ارتش بربرها برابر با تعداد کل شهرهای روی صفحه است**)این شامل کلان‌شهرها نیز می‌شود.(
- **تمام شهرهای متعلق به همه بازیکنان را بشمارید تا قدرت بربرها مشخص شود.**

تعیین قدرت دفاعی شوالیه‌های کاتان

- **فقط شوالیه‌های فعال از کاتان دفاع می‌کنند.**
- **شوالیه‌های غیرفعال هیچ کمکی به دفاع از جزیره نمی‌کنند.**
- **مقدار قدرت دفاعی هر شوالیه بر اساس نوع آن است :**
  - **شوالیه پایه (Basic) ← قدرت ۱**
  - **شوالیه قوی (Strong) ← قدرت ۲**
  - **شوالیه نیرومند (Mighty) ← قدرت ۳**
- **مجموع قدرت تمام شوالیه‌های فعال را حساب کنید تا قدرت ارتش مدافع مشخص شود.**

مقایسه قدرت بربرها و مدافعان

- **دو نتیجه ممکن است رخ دهد:**

نتیجه ۱: بربرها قوی‌تر هستند (بربرها پیروز می‌شوند!)

- **اگر قدرت بربرها بیشتر باشد، آن‌ها پیروز شده و شهرهای کاتان را غارت می‌کنند!**
- **هر شهری که غارت شود، به یک سکونتگاه تبدیل می‌شود**)قطعه شهر را برداشته و آن را با سکونتگاه جایگزین کنید.(
- **بربرها یک شهر را از بازیکنی غارت می‌کنند که کمترین قدرت شوالیه‌های فعال را در اختیار داشته است.**
- **بازیکنی که هیچ شوالیه‌ای نداشته باشد، به‌طور خودکار در ضعیف‌ترین موقعیت قرار می‌گیرد.**
- **اگر چند بازیکن کمترین قدرت را داشته باشند، هرکدام از آن‌ها یک شهر خود را از دست می‌دهند.**

🔷**استثناهای مهم:**

- **بازیکنانی که هیچ شهری ندارند، در معرض خطر غارت نیستند.**
- **بازیکنانی که فقط کلان‌شهر دارند، در برابر حمله بربرها مصون هستند.**
- **اگر بربرها شهری را غارت کنند که دارای دیوار شهر است، دیوار شهر نیز نابود شده و از صفحه حذف می‌شود.**

مثال: حمله بربرها و تأثیر آن بر بازیکنان

✅**وضعیت بازیکنان:**

- **بازیکن A و B هرکدام ۲ شهر دارند.**
- **بازیکن C فقط یک کلان‌شهر دارد.**
- **بازیکن D فقط سکونتگاه دارد (هیچ شهری ندارد).**

✅**قدرت بربرها:**

- تعداد شهرها و کلان‌شهرهای روی صفحه = **۴ شهر + ۱ کلان‌شهر = ۵**
- بنابراین، **قدرت بربرها = ۵**

✅**قدرت دفاعی شوالیه‌ها:**

- بازیکنانA ، B، و D هرکدام **۱ شوالیه پایه فعال (قدرت ۱) دارند.**
- بازیکن C **هیچ شوالیه فعالی ندارد.**
- بنابراین، **مجموع قدرت دفاعی شوالیه‌ها = ۳**

نتیجه: بربرها پیروز می‌شوند!

❌**چون قدرت بربرها (۵) بیشتر از قدرت دفاعی کاتان (۳) است، بربرها پیروز شده و شهرها را غارت می‌کنند.**
❌**بازیکنان A و B هرکدام ۱ شهر خود را از دست می‌دهند (شهرها به سکونتگاه تبدیل می‌شوند).**
✅**بازیکن C آسیبی نمی‌بیند، چون فقط کلان‌شهر دارد و کلان‌شهرها در برابر بربرها مصون هستند.**
✅**بازیکن D آسیبی نمی‌بیند، چون هیچ شهری ندارد و فقط سکونتگاه دارد.**
🔷**حتی اگر بازیکن C هیچ شوالیه‌ای نداشته باشد، چون مصون است، تأثیر حمله به ضعیف‌ترین مشارکت‌کنندگان بعدی (A و B)وارد می‌شود.**

نتیجه دیگر: پیروزی کاتان!

✅اگر قدرت شوالیه‌های فعال برابر یا بیشتر از قدرت بربرها باشد، کاتان پیروز می‌شود و بربرها شکست می‌خورند.
✅بازیکنی که مجموع بیشترین قدرت شوالیه‌های فعال را داشته باشد، به‌عنوان "مدافع کاتان" اعلام می‌شود.
✅مدافع کاتان یک کارت "مدافع کاتان" دریافت می‌کند که ارزش آن ۱ امتیاز پیروزی (VP) است و باید رو به بالا مقابل خود قرار دهد.

🔷اگر چند بازیکن در قدرت شوالیه‌ها برابر باشند:

- هیچ بازیکنی عنوان "مدافع کاتان" را دریافت نمی‌کند.
- در عوض، هرکدام از بازیکنان مساوی می‌توانند یک کارت از یکی از ۳ دسته کارت‌های پیشرفت انتخاب کنند.
- بازیکنی که تاس ریخته، اولین نفری است که کارت پیشرفت انتخاب می‌کند و بقیه به ترتیب ساعتگرد انتخاب خواهند کرد.



Victory Point Card
(Back & Front)

بازگشت بربرها به خانه(Barbarians Return Home)

✅فارغ از اینکه بربرها پیروز شوند یا شکست بخورند، کشتی بربرها به موقعیت ابتدایی خود برمی‌گردد.
✅**تمام شوالیه‌های روی صفحه به حالت غیرفعال برگردانده می‌شوند** (توکن‌های شوالیه را به سمت سیاه و سفید بچرخانید.)
✅از نوبت بازیکن بعدی، بربرها دوباره سفر جدید خود را به سمت جزیره ثروتمند کاتان آغاز خواهند کرد.

از دست دادن آخرین شهر(Losing Your Last City)

❌اگر آخرین شهر شما توسط بربرها غارت شود، دیگر هیچ شهری نخواهید داشت.
✅با این حال، شما مجاز به حفظ تمام بهبودهای شهری خود هستید که قبل از حمله ساخته‌اید.
✅شما همچنین تمام کارت‌های پیشرفت خود را نگه می‌دارید.
✅می‌توانید همچنان به‌طور عادی کارت‌های پیشرفت بکشید و بازی کنید.

🚨اما یک محدودیت مهم وجود دارد:
❌تا زمانی که دوباره حداقل یک شهر نسازید، نمی‌توانید هیچ بهبود شهری جدیدی خریداری کنید.
✅به‌محض اینکه دوباره صاحب یک شهر شوید، می‌توانید مثل قبل به خرید بهبودهای شهری ادامه دهید.

تاجر(The Merchant)

🟡قطعه تاجر زمانی وارد بازی می‌شود که یکی از بازیکنان از کارت پیشرفت "تاجر (Merchant)" از دسته زرد استفاده کند.

✅هنگامی که کارت "تاجر" را بازی می‌کنید:

۱. تاجر را روی هر کاشی زمینی که در مجاورت یکی از شهرها یا سکونتگاه‌های شماست، قرار دهید.
۲. تا زمانی که کنترل تاجر را دارید، می‌توانید منبع تولیدشده در آن کاشی را با نسبت ۲:۱ معامله کنید.
   - (این معامله فقط برای منابع است، نه کالاها!)

- همه قوانین معمول تجارت در بندرهای ۲:۱ برای این معاملات اعمال می‌شود.

امتیاز پیروزی ویژه

✅تا زمانی که کنترل تاجر را در اختیار دارید، ۱ امتیاز پیروزی دریافت می‌کنید!



انتقال کنترل تاجر

- اگر بازیکن دیگری کارت "تاجر" بازی کند، کنترل تاجر را از شما می‌گیرد.
- اگر خودتان دوباره کارت "تاجر" بازی کنید، می‌توانید تاجر را به هر کاشی زمینی که در مجاورت یکی از شهرها یا سکونتگاه‌های شما باشد، منتقل کنید.
- بازیکنی که کنترل تاجر را به دست می‌آورد:
  ✅می‌تواند از مزیت تجارت ۲:۱ استفاده کند.
  ✅امتیاز پیروزی ویژه را دریافت می‌کند.

پایان بازی(Ending the Game)

✅اولین بازیکنی که در نوبت خود به ۱۳ امتیاز پیروزی یا بیشتر برسد، بلافاصله برنده بازی می‌شود.
✅این بازیکن به عنوان "فرمانروای کاتان (Lord of All Catan) "شناخته می‌شود و مورد ستایش بی‌پایان مردم کاتان قرار می‌گیرد!

تغییرات و قوانین اختیاری(Variants and Optional Rules)

این قوانین کاملاً اختیاری هستند و فقط در صورتی باید استفاده شوند که همه بازیکنان قبل از شروع بازی بر روی آن‌ها توافق کنند.

تغییرات برای ترکیب با *دریانوردان کاتان* (Seafarers of Catan Variant)

می‌توانید گسترش دریانوردان کاتان (Seafarers) را همراه با شهرها و شوالیه‌ها (Cities & Knights) بازی کنید.

سناریوهای پیشنهادی:

- "حرکت به‌سوی سواحل جدید(Heading for New Shores) "
- "عبور از صحرا(Through the Desert) "

سناریوهای غیرمناسب:

- "جزایر مه‌آلود(The Fog Islands) "
- "چهار جزیره(The Four Islands) "
-)زیرا در این سناریوها، مقابله با بربرها بسیار دشوار می‌شود(.

قوانین خاص ترکیب دریانوردان و شهرها و شوالیه‌ها

- تمام قوانین مربوط به "جاده‌ها"، در مورد "کشتی‌ها" نیز اعمال می‌شود.
- هنگام حمله بربرها، آن‌ها به تمام جزایر حمله می‌کنند، و تمام شهرها و شوالیه‌های روی صفحه در محاسبه قدرت دفاعی نقش دارند.
- شوالیه‌ها می‌توانند از روی کاشی‌های دریا حرکت کنند، مشروط بر اینکه مسیر آن‌ها از طریق جاده‌ها و کشتی‌ها متصل باشد.
- می‌توانید یک شوالیه را به یک تقاطع دریایی منتقل کنید (اما نمی‌توانید مستقیماً یک شوالیه جدید آنجا قرار دهید)، به شرطی که یک خط متصل از کشتی‌ها به آن تقاطع داشته باشید.
- شوالیه‌ها همیشه باید به یک سکونتگاه یا شهر همرنگ خود متصل باشند .
  - اگر شوالیه‌ای را به جزیره‌ای دیگر یا روی دریا برده‌اید، نمی‌توانید هیچ کشتی‌ای را حرکت دهید که این مسیر اتصال را از بین ببرد.
- شوالیه‌ای که در یک تقاطع دریایی قرار دارد، می‌تواند دزد دریایی (Pirate) را همانند راهزن (Robber) از بین ببرد.

قانون بدجنسی برای بازیکنان حرفه‌ای(Nasty Variant for Experienced Players)

این قانون استراتژی و سیاست را در دفاع در برابر بربرها پیچیده‌تر می‌کند و ممکن است باعث طولانی‌تر شدن و رقابتی‌تر شدن بازی شود.

قانون جدید:

- وقتی بربرها حمله می‌کنند، همه شوالیه‌ها به‌طور خودکار از کاتان دفاع نمی‌کنند.
- از بازیکنی که تاس انداخته شروع شده و در جهت عقربه‌های ساعت، هر بازیکن باید اعلام کند که چه تعداد از شوالیه‌های فعالش را برای دفاع اختصاص می‌دهد.
- بازیکنان می‌توانند برخی، هیچ، یا همه شوالیه‌های خود را برای دفاع انتخاب کنند.
- اگر بازیکنان به‌اندازه کافی شوالیه اختصاص ندهند، کاتان در جنگ شکست می‌خورد و برخی بازیکنان شهرهای خود را از دست می‌دهند.
- فقط شوالیه‌هایی که اختصاص داده شده‌اند، در محاسبه قدرت دفاعی شوالیه‌ها لحاظ می‌شوند.
- فقط بازیکنانی که شوالیه‌های خود را برای دفاع اختصاص داده‌اند، در محاسبه "ضعیف‌ترین نیروی مدافع" (که شهر خود را از دست می‌دهد) در نظر گرفته می‌شوند.

این قانون باعث می‌شود که برخی بازیکنان از تعهد دادن شوالیه‌های خود خودداری کنند تا دیگران آسیب ببینند، که جنبه‌های تاکتیکی و سیاسی بازی را افزایش می‌دهد.

قانون شوالیه سرگردان(Knight-Errant Variant)

این قانون به شما اجازه می‌دهد که قبل از انداختن تاس، از یک شوالیه فعال برای دور کردن راهزن استفاده کنید.

قوانین:

- در نوبت خود، قبل از انداختن تاس، می‌توانید از یک شوالیه فعال برای دور کردن راهزن استفاده کنید.
- شوالیه شما پس از این اقدام به حالت غیرفعال برمی‌گردد (توکن را به سمت سیاه و سفید بچرخانید).

این اقدام مشابه بازی کردن یک کارت "شوالیه" در بازی پایه کاتان است، اما بدون نیاز به داشتن آن کارت.

قانون شروع آسان(Easy Start Variant)

بسیاری از بازیکنان، به‌ویژه کسانی که تازه با بازی آشنا شده‌اند، ممکن است در شروع بازی با دشواری مواجه شوند، به‌ویژه اگر تعداد زیادی "۷" آورده شود یا بربرها خیلی زود حمله کنند.

برای این بازیکنان یا برای کسانی که می‌خواهند بازی دوستانه‌تری داشته باشند، این قوانین را اعمال کنید:

- اگر **یک بازیکن در دو نوبت اول خود "۷" بیاورد، باید دوباره تاس بریزد** .این کار ادامه می‌یابد تا عددی غیر از "۷" ظاهر شود.
  - از نوبت سوم هر بازیکن به بعد، قوانین عادی برای انداختن "۷" اعمال می‌شود.
- **در دو نوبت اول هر بازیکن، تاس رویداد انداخته نمی‌شود.**
  - کشتی بربرها حرکت نمی‌کند.
  - هیچ بازیکنی در این مدت کارت پیشرفت دریافت نمی‌کند.
  - از نوبت سوم اولین بازیکن، هر سه تاس به‌طور عادی انداخته شده و نتایج آن‌ها اعمال می‌شود.

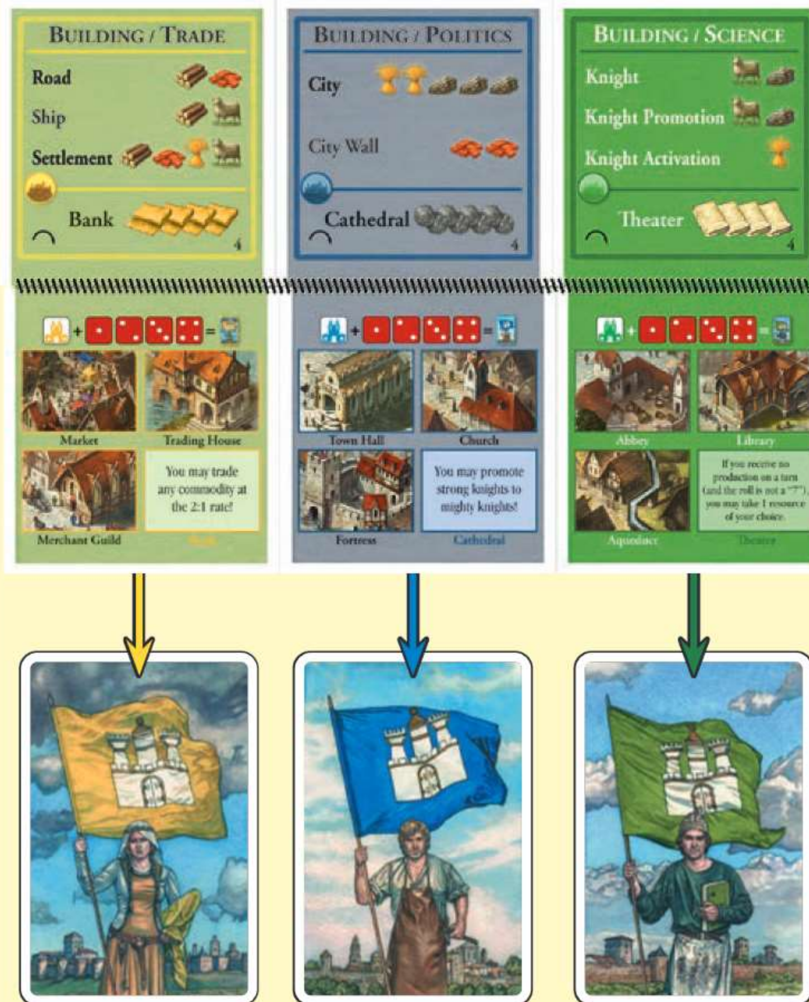
این تغییرات برای این طراحی شده‌اند که همه بازیکنان در ابتدای بازی فرصت کافی برای پیشرفت داشته باشند، بدون اینکه حمله زودهنگام بربرها یا آوردن تعداد زیاد "۷" مانع پیشرفت آن‌ها شود.

سالنامه(The Almanac)

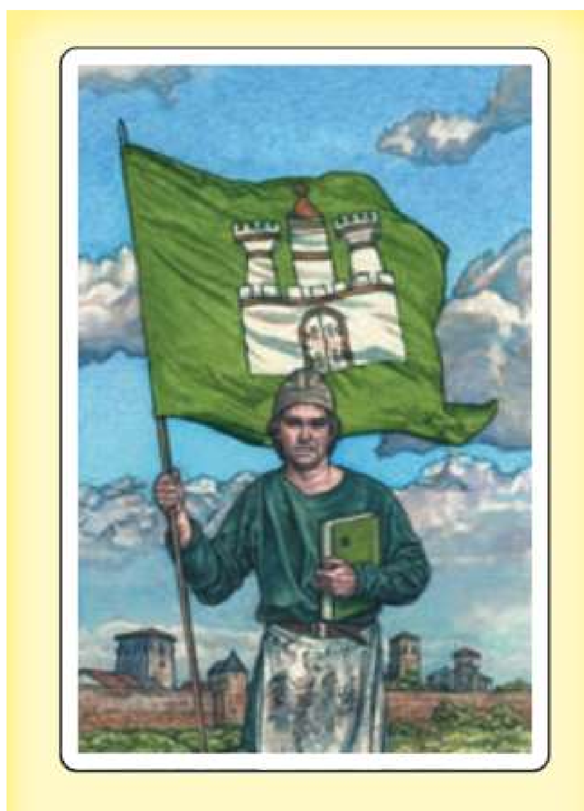
صفحات ۱۴ تا ۱۹ شامل فهرستی از تمامی کارت‌های پیشرفت در *شهرها و شوالیه‌ها* به همراه توضیحات آن‌ها است.

- **پیشنهاد می‌شود که پیش از بازی، با کارت‌ها آشنا شوید.**
- **در طول بازی، در صورت نیاز می‌توانید به این بخش مراجعه کنید.**

نکته :عددی که پس از نام هر کارت نوشته شده، نشان‌دهنده تعداد آن کارت در دسته کارت‌های پیشرفت است.



City Development Generates
Progress Card Production



کارت‌های پیشرفت علمی

کیمیاگر - (Alchemist) تعداد: ۲

تنها کارت پیشرفتی است که قبل از انداختن تاس‌ها می‌توان آن را بازی کرد.

اثر: به شما اجازه می‌دهد **نتایج هر دو تاس تولید (قرمز و زرد)** را **خودتان انتخاب کنید.**

- سپس، **تاس رویداد را به‌طور عادی بیندازید و نتیجه آن را اعمال کنید.**
- پس از اعمال اثر تاس رویداد، **بازیکنان تولید خود را مانند معمول دریافت می‌کنند.**

محدودیت‌ها:

- **باید قبل از انداختن تاس‌ها این کارت را بازی کنید.**
- **پس از انداختن تاس‌ها نمی‌توان این کارت را بازی کرد.**
- **می‌توانید عدد "۷" را برای تاس‌ها انتخاب کنید، اما ابتدا اثر تاس رویداد باید اعمال شود.**



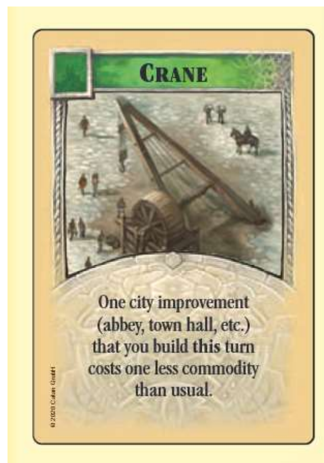
جرثقیل - (Crane) تعداد: ۲

اثر: هنگام **خرید یک بهبود شهری**)مثلاً صومعه، تالار شهر و غیره(، **هزینه آن را ۱ واحد کالا کمتر بپردازید.**

- این کارت **فقط برای کاهش هزینه یک بهبود شهری** قابل استفاده است (یعنی برگرداندن یک صفحه از جدول توسعه شما).
- **اگر یک بهبود سطح ۱ را بخرید، هزینه آن به صفر می‌رسد و رایگان می‌شود.**

محدودیت‌ها:

- **فقط می‌توان از این کارت برای کاهش هزینه یک بهبود شهری استفاده کرد، نه برای ساخت شهر.**
- **نمی‌توان دو کارت جرثقیل را برای یک بهبود شهری ترکیب کرد.**



مهندس - (Engineer) تعداد: ۱

اثر: شما می‌توانید **یک دیوار شهر را رایگان بسازید.**

- یک دیوار شهر را برداشته و زیر یکی از شهرهای خود قرار دهید.

- هر دیوار شهر باعث می‌شود که تعداد کارت‌هایی که هنگام انداختن "۷" به صورت ایمن نگه می‌دارید، **۲ کارت افزایش یابد.**

محدودیت‌ها:

- **هر شهر فقط می‌تواند یک دیوار داشته باشد.**
- **حداکثر تعداد دیوارهای یک بازیکن در یک زمان، ۳ عدد است.**



مخترع - (Inventor)تعداد: ۲

اثر: دو عدد تولید (توکن شماره) روی صفحه را با یکدیگر جابه‌جا کنید.

- این کار به شما اجازه می‌دهد **تولید خود** را **بهبود ببخشید.**

محدودیت‌ها:

- **توکن‌های ۲، ۱۲، ۶، و ۸ قابل جابه‌جایی نیستند.**
- **لازم نیست که در مجاورت کاشی‌های موردنظر سکونتگاه یا شهر داشته باشید.**
- **می‌توانید یک توکن را از کاشی‌ای که راهزن روی آن قرار دارد جابه‌جا کنید.**

مثال: اگر یک توکن **"۹ "**و یک توکن **"۱۱ "**انتخاب کنید، می‌توانید آن‌ها را با هم عوض کنید.

- **توکن "۹" را روی کاشی "۱۱" و توکن "۱۱" را روی کاشی "۹" قرار دهید.**



آبیاری - (Irrigation) تعداد: ۲

اثر: برای هر کاشی مزارع (Fields) که در مجاورت یکی از سکونتگاه‌ها یا شهرهای شما باشد، ۲ کارت گندم دریافت کنید.

- **برخلاف تولید عادی، شهرها این مقدار را دو برابر نمی‌کنند.**

مثال: اگر دو شهر در کنار یک کاشی مزارع و یک سکونتگاه در کنار کاشی مزارع دیگری داشته باشید، با بازی این کارت ۴ کارت گندم دریافت می‌کنید .

- **۲ کارت از مزارعی که در کنار شهرها هستند.**
- **۲ کارت از مزرعه‌ای که در کنار سکونتگاه قرار دارد.**



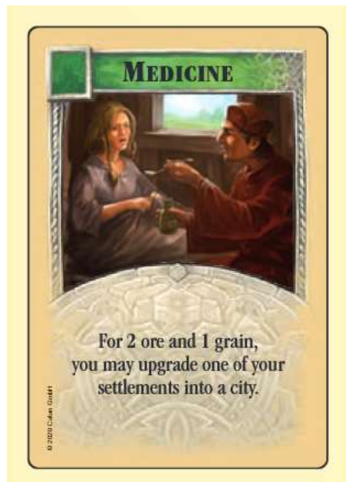
پزشکی - (Medicine) تعداد: ۲

اثر:می‌توانید یک سکونتگاه را با پرداخت ۲ سنگ و ۱ گندم به شهر ارتقا دهید.

- **با استفاده از این کارت، ۱ سنگ و ۱ گندم در هزینه ارتقای شهر صرفه‌جویی می‌کنید.**

محدودیت‌ها:

- **نمی‌توانید دو کارت "پزشکی" را برای ارتقای یک شهر ترکیب کنید.**



استخراج - (Mining) تعداد: ۲

اثر:برای هر کاشی کوهستان (Mountains) که در مجاورت یکی از سکونتگاه‌ها یا شهرهای شما باشد، ۲ کارت سنگ دریافت کنید.

- **برخلاف تولید عادی، شهرها این مقدار را دو برابر نمی‌کنند.**

مثال:اگر دو سکونتگاه در کنار یک کاشی کوهستان و یک شهر در کنار کاشی کوهستان دیگری داشته باشید، با بازی این کارت ۴ کارت سنگ دریافت می‌کنید .

  - **۲ کارت از کوهستانی که در کنار سکونتگاه‌ها است.**
  - **۲ کارت از کوهستانی که در کنار شهر قرار دارد.**



چاپگر - (Printer) تعداد: ۱

اثر:۱ امتیاز پیروزی دریافت می‌کنید.

محدودیت‌ها:

- **باید این کارت را بلافاصله پس از کشیدن، رو به بالا در مقابل خود قرار دهید، حتی اگر نوبت شما نباشد.**
- **این کارت را نمی‌توان در دست نگه داشت.**
- **در محدودیت ۴ کارت پیشرفت محسوب نمی‌شود.**
- **نمی‌توان آن را با کارت "جاسوس (Spy) "دزدید.**



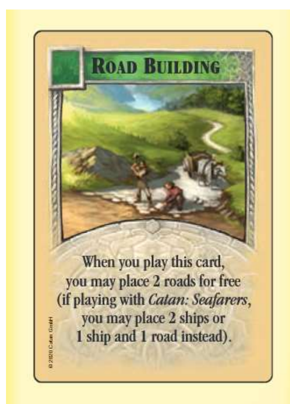
راهسازی - (Road Building)تعداد: ۲

اثر: دو جاده رایگان بسازید.

- **جاده‌هایی که می‌سازید، لازم نیست کنار یکدیگر باشند.**
- **برای ساخت این جاده‌ها نیازی به پرداخت منابع نیست.**
- **باید همه قوانین معمول ساخت جاده را رعایت کنید.**

اگر از گسترش *دریانوردان کاتان* استفاده می‌کنید:

- می‌توانید **۲ جاده، ۱ جاده و ۱ کشتی، یا ۲ کشتی رایگان بسازید.**



آهنگر - (Smith)تعداد: ۲

اثر: دو شوالیه را هر کدام یک سطح ارتقا دهید، بدون پرداخت هزینه.

محدودیت‌ها:

- **نمی‌توانید شوالیه‌های "نیرومند (Mighty Knights)" را ارتقا دهید.**
- **می‌توانید شوالیه‌های فعال یا غیرفعال را ارتقا دهید. وضعیت شوالیه (فعال یا غیرفعال) تغییر نمی‌کند.**
- **فقط در صورتی می‌توانید یک شوالیه "قوی (Strong Knight)" را به "نیرومند (Mighty Knight)" ارتقا دهید که سطح سوم بهبود سیاست) قلعه (Fortress - را خریداری کرده باشید.**
- **هر شوالیه را فقط یک سطح در هر نوبت می‌توان ارتقا داد.**





کارت‌های پیشرفت سیاسی(Politics Progress Cards)

اسقف - (Bishop)تعداد: ۲

اثر: راهزن را جابه‌جا کنید، طبق قوانین معمول بازی.

- **به‌جای دزدیدن کارت از یک بازیکن، از *همه بازیکنانی* که در مجاورت کاشی جدید راهزن هستند، یک کارت به‌صورت تصادفی بگیرید.**

محدودیت‌ها:

- **اگر یک بازیکن چندین سکونتگاه یا شهر در مجاورت کاشی جدید راهزن داشته باشد، همچنان فقط‌یک کارت از او می‌دزدید.**



قانون اساسی - (Constitution) تعداد: ۱

اثر: ۱ امتیاز پیروزی دریافت کنید.

محدودیت‌ها:

- **باید این کارت را بلافاصله پس از کشیدن، رو به بالا در مقابل خود قرار دهید، حتی اگر نوبت شما نباشد.**
- **این کارت را نمی‌توان در دست نگه داشت.**
- **در محدودیت ۴ کارت پیشرفت محسوب نمی‌شود.**
- **نمی‌توان آن را با کارت "جاسوس (Spy) "دزدید.**



فراری - (Deserter) تعداد: ۲

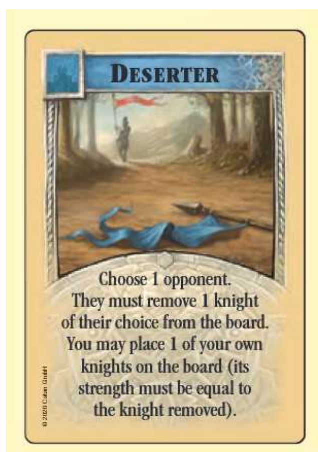
اثر: یک بازیکن را انتخاب کنید. او باید یکی از شوالیه‌های خود را از صفحه بازی حذف کند.

- **سپس، شما می‌توانید یک شوالیه از همان سطح را روی صفحه قرار دهید، مطابق با قوانین معمول قرار دادن شوالیه‌ها.**

محدودیت‌ها:

- **بازیکن موردنظر خودش انتخاب می‌کند که کدام شوالیه را حذف کند.**
- **اگر سطح شوالیه حذف‌شده را در ذخیره خود نداشته باشید، می‌توانید یک شوالیه پایه (Basic Knight) جای آن بگذارید.**
- **اگر نتوانید هیچ شوالیه‌ای قرار دهید، بازیکن حریف همچنان باید یکی از شوالیه‌های خود را حذف کند، اما شما فرصت قرار دادن شوالیه را از دست می‌دهید.**

- اگر حریف یک شوالیه نیرومند (Mighty Knight) را حذف کند، شما می‌توانید یکی از شوالیه‌های نیرومند خود را قرار دهید، حتی اگر هنوز بهبود "قلعه (Fortress) "را نخریده باشید.
- شوالیه‌ای که قرار می‌دهید، همان وضعیت (فعال یا غیرفعال) شوالیه حذف‌شده را خواهد داشت.



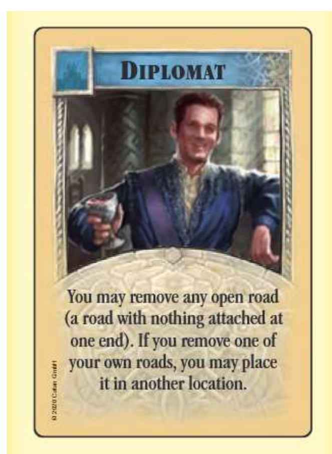
دیپلمات - (Diplomat)تعداد: ۲

اثر: یک جاده "باز" (جاده‌ای که یک انتهای آن به چیزی متصل نیست) را از صفحه بازی حذف کنید.

- اگر جاده متعلق به شما باشد، می‌توانید بلافاصله آن را در جای دیگری روی جزیره، مطابق با قوانین معمول ساخت جاده، به‌طور رایگان قرار دهید.

محدودیت‌ها:

- جاده "باز" جاده‌ای است که در انتهای زنجیره‌ای از جاده‌ها قرار دارد و به یک شوالیه، شهر، یا سکونتگاه هم‌رنگ خود متصل نیست.
- اگر جاده حذف‌شده متعلق به یک حریف باشد، جاده به ذخیره او بازمی‌گردد و شما نمی‌توانید آن را جابه‌جا کنید.
- اگر جاده خود را حذف کنید، می‌توانید آن را بلافاصله در جای دیگری قرار دهید، یا تصمیم بگیرید که آن را جایگذاری نکنید.



توطئه - (Intrigue)تعداد: ۲

اثر: یک شوالیه حریف را جابجا کنید.

- این شوالیه باید در یک تقاطع متصل به حداقل یکی از جاده‌ها یا مسیرهای دریایی شما باشد.

محدودیت‌ها:

- **برای جابجایی شوالیه حریف، نیازی به استفاده از شوالیه خود ندارید.**
- **می‌توانید این کارت را حتی اگر خودتان هیچ شوالیه‌ای نداشته باشید، بازی کنید.**
- **شوالیه حریف باید به یک تقاطع خالی منتقل شود .**
  - **اگر هیچ تقاطع خالی در دسترس نباشد، شوالیه از صفحه بازی حذف شده و به ذخیره بازیکن حریف بازمی‌گردد.**
- **پس از جابجایی شوالیه، می‌توانید یک شوالیه پایه (Basic Knight) مطابق با قوانین معمول در همان مکان قرار دهید.**

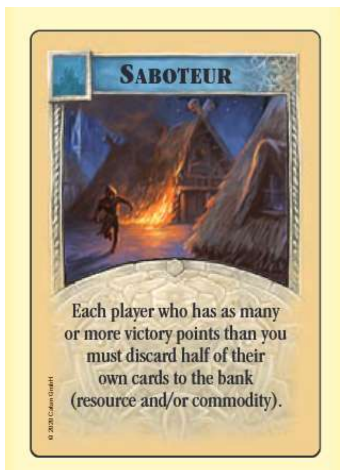


خرابکار - (Saboteur) تعداد: ۲

اثر: هر بازیکنی که تعداد امتیازهای پیروزی‌اش برابر یا بیشتر از شما باشد، باید نیمی از کارت‌های منابع و کالاهای خود را به بانک بازگرداند (گرد به پایین).

محدودیت‌ها:

- **هر بازیکن خودش انتخاب می‌کند که کدام کارت‌هایش را دور بریزد.**
- **بازیکنانی که امتیاز کمتری از شما دارند، تحت تأثیر این کارت قرار نمی‌گیرند.**



جاسوس - (Spy) تعداد: ۳

اثر: دست کارت‌های پیشرفت یک بازیکن دیگر را مشاهده کنید.

- یک کارت را به انتخاب خود از او بگیرید و به دست خود اضافه کنید.

محدودیت‌ها:

- می‌توانید یک کارت "جاسوس (Spy)" را از حریف بگیرید و بلافاصله بازی کنید یا برای نوبت‌های بعدی نگه دارید.
- کارت‌های امتیاز پیروزی را نمی‌توان دزدید.



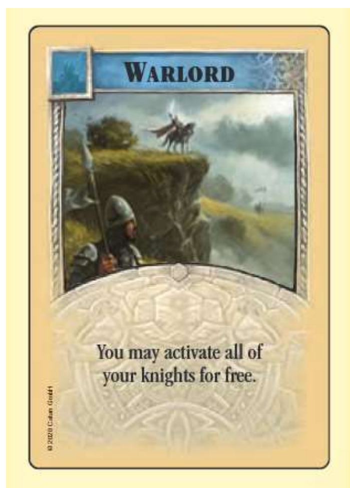
دژبان - (Warlord) تعداد: ۲

اثر: تمام شوالیه‌های خود را به‌طور رایگان فعال کنید.

- برای فعال‌سازی شوالیه‌ها نیازی به پرداخت گندم ندارید.

محدودیت‌ها:

- شوالیه‌ای که در این نوبت فعال شده است، نمی‌تواند بلافاصله اقدامی انجام دهد.
- می‌توانید ابتدا یک شوالیه را برای انجام یک اقدام استفاده کنید و سپس در همان نوبت با این کارت دوباره آن را فعال کنید.



ازدواج - (Wedding) تعداد: ۲

اثر:

- هر بازیکنی که تعداد امتیاز پیروزی‌اش بیشتر از شما باشد، باید ۲ کارت منبع یا کالا (به انتخاب خود) به شما بدهد.

محدودیت‌ها:

- **اگر بازیکنی فقط ۱ کارت داشته باشد، باید همان را بدهد.**
- **اگر بازیکنی هیچ کارتی نداشته باشد، نیازی به دادن کارت ندارد.**
- **بازیکنانی که امتیاز پیروزی برابر یا کمتر از شما دارند، تحت تأثیر این کارت قرار نمی‌گیرند.**





کارت‌های پیشرفت تجاری(Trade Progress Cards)

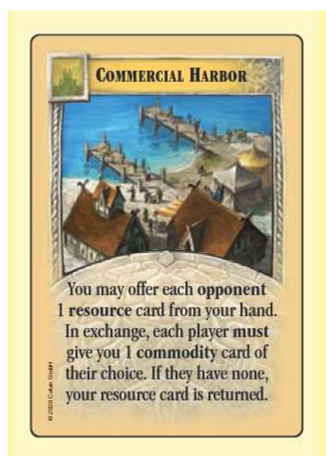
بندر تجاری - (Commercial Harbor)تعداد: ۲

اثر: می‌توانید هر یک از بازیکنان دیگر را مجبور به انجام یک معامله خاص کنید.

- به هر بازیکن یک کارت منبع از دست خود پیشنهاد دهید.
- آن‌ها باید در ازای آن، یک کارت کالا (Commodity) از دست خود بدهند (در صورتی که داشته باشند).

محدودیت‌ها:

- هر بازیکن فقط یک‌بار در آن نوبت مجبور به انجام این معامله می‌شود.
- اگر بازیکن موردنظر بیش از یک کارت کالا داشته باشد، خودش انتخاب می‌کند که کدام را بدهد.
- اگر بازیکنی هیچ کارت کالایی نداشته باشد، معامله باطل می‌شود و شما کارت منبع خود را پس می‌گیرید.



تاجر ارشد - (Master Merchant) تعداد: ۲

اثر: یک بازیکن را که امتیاز پیروزی بیشتری از شما دارد، انتخاب کنید.

- دست کارت‌های منابع و کالاهای او را مشاهده کنید.
- دو کارت به انتخاب خود از او بگیرید و به دست خود اضافه کنید.

محدودیت‌ها:

- فقط می‌توانید این کارت را روی بازیکنی که امتیاز بیشتری از شما دارد، بازی کنید.
- بازیکن موردنظر هیچ راهی برای دفاع در برابر این "معامله" ندارد.



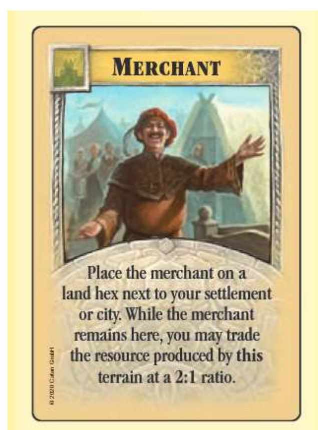
تاجر - (Merchant) تعداد: ۶

اثر: تاجر را روی یک کاشی زمینی که در مجاورت یکی از سکونتگاه‌ها یا شهرهای شماست، قرار دهید.

- تا زمانی که کنترل تاجر را در اختیار دارید، می‌توانید منبع تولیدشده در آن کاشی را با نسبت ۲:۱ با بانک معامله کنید.
- می‌توانید این منابع را برای دریافت کالا نیز مبادله کنید.
- تا زمانی که تاجر تحت کنترل شما باشد، ۱ امتیاز پیروزی دریافت می‌کنید.

محدودیت‌ها:

- اگر بازیکن دیگری یک کارت "تاجر" بازی کند، کنترل تاجر را از شما گرفته و به مکان جدیدی منتقل می‌کند.
- برای جابجایی تاجر به کاشی دیگر، باید دوباره یک کارت "تاجر" بازی کنید.
- راهزن تأثیری بر تاجر ندارد.



ناوگان تجاری - (Merchant Fleet) تعداد: ۲

اثر: برای بقیه نوبت خود، می‌توانید یک منبع یا کالا را به انتخاب خود با نسبت ۲:۱ با بانک معامله کنید.

- می‌توانید هر تعداد معامله ۲:۱ که بخواهید انجام دهید.
- می‌توانید کالاها را به منابع تبدیل کنید و بالعکس.

محدودیت‌ها:

- فقط در نوبتی که این کارت را بازی می‌کنید، این مزیت فعال است.
- باید یک نوع منبع یا کالا را انتخاب کنید که کل نوبت خود با نسبت ۲:۱ مبادله کنید.



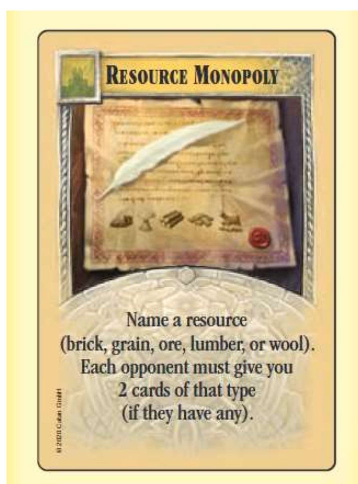
انحصار منابع - (Resource Monopoly) تعداد: ۴

اثر: یک منبع را نام ببرید (سنگ، گندم، پشم، چوب یا آجر).

- **هر بازیکنی که از آن منبع داشته باشد، باید ۲ کارت از آن را به شما بدهد.**
- **اگر بازیکنی فقط ۱ کارت از آن منبع داشته باشد، باید همان ۱ کارت را بدهد.**

محدودیت‌ها:

- **بازیکنانی که از منبع نام‌برده شده هیچ کارتی ندارند، تحت تأثیر این کارت قرار نمی‌گیرند.**



انحصار تجارت - (Trade Monopoly) تعداد: ۲

اثر: یک کالا را نام ببرید (سکه، کاغذ یا پارچه).

- **هر بازیکنی که از آن کالا داشته باشد، باید ۱ کارت از آن را به شما بدهد.**

محدودیت‌ها:

- **بازیکنانی که از کالای نام‌برده شده هیچ کارتی ندارند، تحت تأثیر این کارت قرار نمی‌گیرند.**

